

PC-SPIELE für alle. Nicht für jeden!
POWER PLAY
www.powerplay.de • April 4/2000
CD INSIDE!
PÜNKTLICH ZUM TEST: SPIELBARE DEMOS VON
MAJESTY & THEOCRACY
DIABLO 2 ▸ IBIZA COMIC POWER ▸ METAL FATIGUE ▸
PUZZLE TROUBLE ▸ SATANICA ▸ SHOGUN TOTAL WAR ▸
NEU: C&C: TIBERIAN SUN ▸ TOOLS, PATCHES & GOODIES
Macht, Magie &
Majesty
Die Rittersleut' verbluten heut'
TESTS
Evolva
Theocracy
Metal Fatigue
The Longest Journey
Grand Prix World
Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft
DM 7,90 S 62,00 Sfr 7,90 Lfr 190,00
WIN 2000
Bringt Windows 2000 den PC-Spielern irgendwelche Vorteile?
Web 2000
Im Internet bewegt sich etwas – nicht nur für die Online-Spieler...
RPG 2000
Special: In diesem Jahr gibt´s bergeweise Rollenspiele
S 62,–/sfr 7,90
lfr 190,–/hfl 9,95
bfr 190,–/Lit 11.000
Pta 900,–
DM 7,90
30 SEITEN TIPS & TRICKS

Age of Wonders

Rasierkl. Wattestäbchen
1 Fl. Olivenöl 2 x Pasta
1/2 kg Hackfleisch
3 Fl. Weisswein
1 Tüte gepökelte Orknasen
Age of Wonders
Deutsche Version!

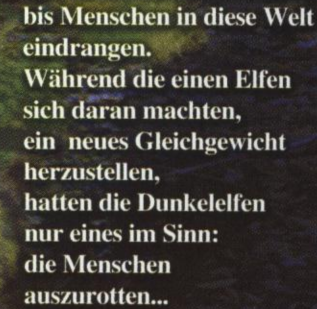


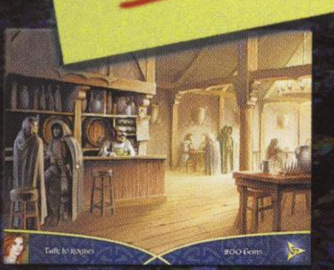






WWW.TAKE2.DE


Tauchen Sie in eine Welt der Magie und der Mythen ein - eine Welt, in der Elfen über alle Lebewesen herrschten, bis Menschen in diese Welt eindrangen.
Während die einen Elfen sich daran machten, ein neues Gleichgewicht herzustellen, hatten die Dunkelelfen nur eines im Sinn: die Menschen auszurotten...





NEU IM HANDEL!

- detailreiche Karten mit exzellenter Grafik
- Auswahl zwischen taktischen und automatischen Schlachten
- bedienungsfreundlicher Editor für eigene Szenarien und Tools für neue Helden und magische Artefakte
- zahlreiche Multiplayer-Optionen via Internet, Netzwerk oder E-Mail für rundenbasierte oder simultane Spiele
- ein komplexes und zugleich einfach zu bedienendes rundenbasierendes Strategiespiel
- angereichert mit interessanten Rollenspiel-Elementen: Helden gewinnen an Erfahrung und Stärke
- zwölf Rassen und über 50 verschiedene Helden mit individuellen Fähigkeiten

4/2000

INHALT

POWER PLAY

...und danke für den Fisch!

..hieß es schon beim berühmten SF-Autoren Douglas Adams, wenn es um Abschiede ging. Ja, dies ist die letzte eigenständige Ausgabe, die Ihr von der POWER PLAY in Händen haltet. Wir bündeln unsere Kräfte mit PC Player, um gemeinsam das aufregendste Spieleheft zu sein! Ab nächsten Monat (5. April) wird PC Player durch PP-Inhalte verstärkt – wir werden Euch einen Spitzentitel liefern mit mehr Tips, mehr Spielen und mehr Spaß! Denn gemeinsam sind wir stark!

Wir bedanken uns für Eure jahrelange Treue und würden uns gerne persönlich verabschieden: Unser Web-Forum unter www.powerplay.de steht Euch für die Kontaktaufnahme offen. Ansonsten viel Spaß mit unserer Abschluß-Ausgabe und auf ein Wiedersehen im neuen PP/PC Player-Doppelpack, das Euch sicher nicht enttäuschen wird!

Die Crew der POWER PLAY

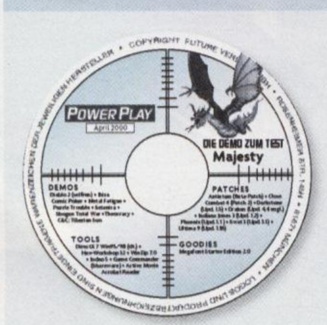
SPECIAL FEATURES

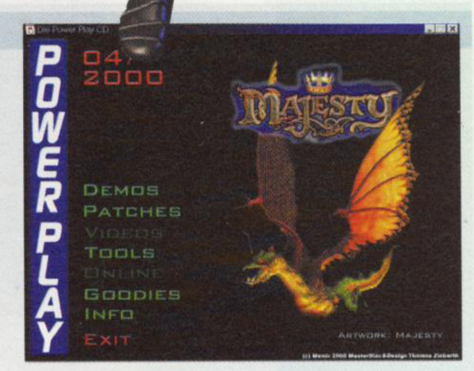




Schließlich soll in Mittelamerika ein riesiges Atztekenreich aufgebaut und gegen die Spanier verteidigt werden...

CD INSIDE





INHALT

POWERPLAY

SPIELE

Test.inf

Beta.bat





4/2000

TITELTHEMEN

RUBRIKEN

PRODUKTE

NACHSCHLAG



64 Grand Prix World



46 Neverwinter Nights

88 Theocracy



48 Diablo 2

COMMUNITY

TIPS&TRICKS

POWERPLAY

News



Bei so vielen neuen Schiffstypen wird die Wahl zur Qual

Homeworld Cataclysm: Neue, seltsam geformte Mutterschife mit speziellen Anbauten

HEIMWELT, ZWEI

Cataclysm

Der Space-Strategieerfolg Homeworld versetzte uns im vergangenen Jahr erstmals in die Lage, im dreidimensionalen Raum zu operieren und die berauschendsten Raumschlachten seit Erfindung des Homecomputers zu schlagen. Aber selbst bei einem solchen Juwel jeder Spielesammlung sind noch Verbesserungen möglich. Vor allem die Länge der Singleplayerkampagne war Anlaß zu Verstimmungen. Im Add-On Cataclysm soll auch das anders werden. Die Story um die Heimkehrer von Higaraa wird weitergeführt. Erstmals trifft der Weltraumwanderer auch auf absolut nichtmenschliche Gegner. Neue Befehle und Schiffstypen bereichern die Palette der Raumkriegführung. Erstmals können Module an das Mutterschiff angedockt werden, die z.B. Waffen enthalten. Saprungtore ermöglichen den Transport kleinerer Schiffe über weite Entfernungen. Kamikaze- und Tarnschiffe heizen dem Gegner ein, Multibeam Fregatten halten mit schellfeuernden Ionengeschützen dagegen, Rammfregatten lassen primitive Gewalt zu und Schlachtschiffe führen Pulsgeschütze ins Feld, die feindliche Schiffe nicht nur beschädigen, sondern auch aus der Bahn werfen. Weitere KI-Verbesserungen und zwei komplett neue Flotten werden auch das Multiplayerspiel neu beleben. *fe*





Hightech-Spielzeug

Die CeBit schwelgte im Jahr 2000 vor allem in futuristischen Technologien. Alles drehte sich um Internet, digitale Medien und Telekommunikation in jeder Fasson. Eine Auswahl der nettesten Hightech-Spielzeuge dieser gigantischen Computermesse haben wir hier für Euch zusammengetragen. Viel Spaß damit!

Blauzahn



Der jüngste Industriestandard heißt „Bluetooth". Dahinter steckt eine 2,4 GHz Funktechnologie, die allen möglichen PC-Gerätschaften (inkl. Handies) erlaubt, auf Kabelsalat zu verzichten. Elsa präsentierte ein ISDN-Modem(Bild), einen Bluetooth-Adapter für die USB-Schnittstelle und eine PC-Card, die alle im Spätsommer in den Handel kommen.

Stromfresser

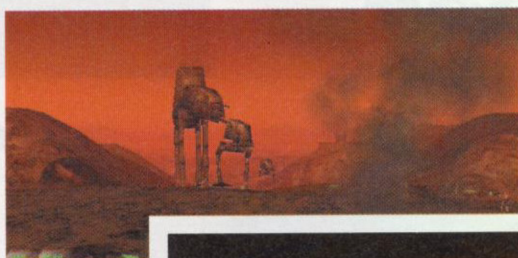
Das neue Topmodell der Voodoo-Baureihe braucht ein eigenes Netzteil! Woher der Energiehunger kommt? Auf der 3D-Grafikkarten sitzen vier Prozessoren, gekühlt von vier Lüftern. Wer Spielegrafik in 32 Bit Farbe auf diese Art beschleunigen möchte, muß nicht nur die Stromrechnung fürchten: 1.200 Mark verlangt 3Dfx für die Voodoo-5-6000



SIEGEN WIRD ER, DER JEDI

Force Commander

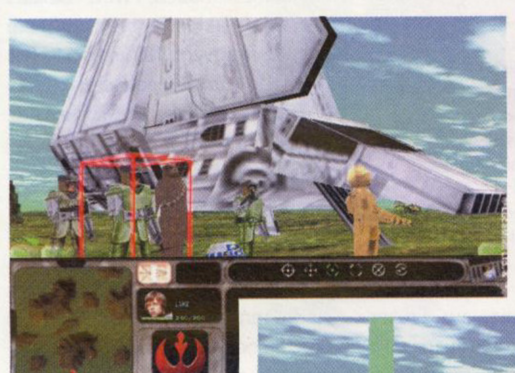
Nun ist es nicht mehr lange bis zur Veröffentlichung von Lucas Arts' C&C-Killer Force Commander. Vorsichtig, wie die Lucas-Leute nun mal sind, geben sie im Vorfeld keine spielbaren Versionen aus der Hand. Wenigstens Screenshots mit der Optik des endgültigen Spiels können wie Euch jetzt schon zeigen. Soviel wird klar, daß Ihr Euch auf farbenprächtige 3D-Schlachten einstellen könnt. Erfreulicherweise wird Force Commander auch kein gesichtsloses Echtzeitstrategiespiel irgendwo im Star Wars Universum, sondern ein Bildschirmepos nahe an den Originalfilmen. Wundert Euch also nicht, wenn Han Solo um die Ecke ballert (immer einen flotten Spruch auf den Lippen), Chewbaccas Zottelmähne irgendwo auftaucht oder der junge Luke Skywalker persönlich ins Geschehen eingreift. Auch das gesamte Pandämonium der Lucas-Klassiker vom Tusken, AT-AT und Ewok bis zu den diversen Fahr- und Fluggeräten wird Euch begegnen. Klingt wie Spaß, nicht? *fe*



Angreifende Walker vor stimmungsvollem Sonnenuntergang



Auch ohne Atmospäre sorgen die Kampfkolosse für Ärger

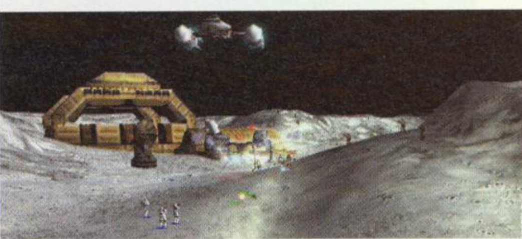


In der Mitte, rot markiert: Zottelbart Chewbacca

Fühle die Macht stark werden in dir, Luke



Laßt Euch auf öden Wüstenplaneten absetzen



Stützpunkte auf eiskalten Monden wollen verteidigt werden

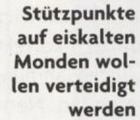
TV-Puffer

Wer hat sich nicht schon darüber geärgert, in einem spannenden Krimi von Telefonläuten oder Türklingel unterbrochen zu werden? Wer sich künftig den TV-Server zulegt und an die SCART-Buchse des Fernsehapparates hängt, wird nie wieder spannende Stellen verpassen, denn dieser elegante Mini-Server puffert bis zu 30 Stunden in VHS-Qualität. Das reicht locker für den gesamten Fernsehtag. Wo es ihn gibt? Das verrät www.tv-server.de



Musicphone

Ein Handy mit eingebautem MP3-Player? Samsung hat ihn entwickelt und in Hannover gezeigt - allerdings noch nichts über Markteinführung oder Verkaufspreis verraten. Der Name des musikalischen 90-Gramm-Edelgerätes: Anycall MP3-Phone. Es dient als Walkman, Diktiergerät und - klar - auch als Handy



Silberscheiben

Schön flach im Wortsinne sind die silberfarbenen Ultraflach-Satelliten-Lautsprecher (25mm Tiefe) von Hama. Möglich wurde diese Bauweise durch die neuartige NXT-Flachmembrantechnologie, welche die komplette Fläche zum Schwingen bringt und für eine 360-Grad-Schallabstrahlung sorgt. Ein fetter Subwoofer sorgt für die nötigen Tiefentöne. Systempreis: 149 Mark.

Wollmilchsau

Mit einem Traum-Handy hat Ericsson auf der CeBIT brilliert: Das Triple-Band-Handy funktioniert rund um den Globus, kennt dank GPS stets seinen Aufenthaltsort, surft auf Web- und WAP-Seiten durchs Internet und verteilt seine Daten per Infrarot (IrDA) oder Funk (Bluetooth). Ein Organizer mit Notizbuch, Adress- und Kalenderverwaltung mit Farb-Touchscreen ist er natürlich auch noch...



→

Unter Schafen! Und... ahhhh! Sind die blöd!

VÖLLIG SCHAAF

Sheep, Sheeper

Empire hatte den schon letztes Jahr angekündigten und prompt auch allerseits heißersehnten Schäfchensimulator verzögert, um die Grafik zu überarbeiten. Soweit so gut. Kürlich bekamen wir erste Screenshots, die das neue Strickmuster zeigen: nicht wesentlich anders, aber auf jeden Fall noch knuddliger. Das ist ja kaum auszuhalten! Wann kommt die künstliche Dummheit? Wir rechnen mit einer Veröffentlichung im Herbst. *fe*

Horny kommt wieder

Wen wundert's? Bullfrog werkt, sägt und schraubt an Dungeon Keeper III. Im Moment wird das neue Spielkonzept fertiggestellt, Details folgen in näherer Zukunft. *fe*

Höhlenhund ausgestorben

Zur Abwechslung auch einmal eine traurige Nachricht: Cavedog, Entwickler der Total Annihilation Reihe, haben die Schotten dicht gemacht und sich aus dem Geschäftsleben zurückgezogen. Da hat sich TA: Kingdoms wohl nicht erwartungsgemäß verkauft? Wir wollen hoffen, daß die Entwicklergenies des Teams bald woanders unterkommen. *fe*

Nomad Soul 2

Wie Entwickler Quantic Dream zugegeben haben, wird bereits fleißig an einer Fortsetzung zum Ausnahmeadventure Omikron/The Nomad Soul gebastelt. Ein nochmals verbesserte Grafikengine verspricht neue optische Überraschungen, noch mehr Interaktion wird das Gameplay bereichern. Die Story des Sequels ist etwa 100 Jahre nach dem ersten Teil angesiedelt, Antischwerkraft und Cyberpersonen sind dann bereits Alltag. Das alles dürfte aber keinesfalls mehr in diesem Jahr zu sehen sein. Paralle dazu soll ein Spiel mit derselben Engine und dem nahrhaften Namen Quark entstehen, das zu einem Teil in unserer, zum anderen Teil in einer Fantasywelt spielen soll. *fe*

DIE RÜCKKEHR

...zum Schloß

War es wirklich nur eine Frage der Zeit? Die Shooter-Cracks von id Software lizenzieren das Sequel ihres allersten First-Person-Spiels an Gray Matter Interactive, die unter Verwendung der Quake-3- Engine eine stark modernisierte Fortsetzung produzieren. Als William J."B.J." Blazkowicz wird der Spieler politisch korrekt dabei helfen, die im 21sten Jahrhundert wiederaufkeimenden Neo-Nazi-Bewegungen niederzukämpfen. Wir hoffen, daß die Gamedesigner nicht schon wieder den Fehler begehen, aus lauter Authentizität Hakenkreuze und andere überflüssige Runen ins Spiel einzubauen, damit auch wir hierzulande voraussichtlich im nächsten Jahr das neue „Return to Castle Wolfenstein" bekommen können. *fe*

Walking Web

Volle Internet-Funktionen in Straßencafés und auf Parkbänken? Mit dem Siemens Simpad gehört das mobile Surfen womöglich bald zum Straßenbild wie das Handynieren – eine DECT-Basisstation in maximal 300 Metern Entfernung vorausgesetzt. 1 kg Lebendgewicht, Schrifterkennung, volle Browser-Funktionalität (Windows CE) und 64 Kbit/s Datentransfer klingen vernünftig.



Steckdosen-Web

VEBA

Der Veba-Konzern wolle noch in diesem Jahr Telefongespräche und Internetzugang via Steckdose anbieten. Entsprechende Feldversuche mit der „Powerline"-Technologie seien positiv verlaufen. Nun sollen über die ochtergesellschaft Avacon in Niedersachen und Sachsen-Anhalt die ersten Stromkunden einen Powerline-Zugang erhalten. In Planung ist eine günstige Monatspauschale für Internet und Telefon.

Flugkontrolle



Präzision und Treffsicherheit verspricht der Compustick Thunderbolt von Hama. 16 programmierbare Tasten, drehbarer Griff, analoge Schubkontrolle, 8fach-Coolie-Hat, Gameport- und USB-Anschluß sowie eine Programmiersoftware zeichnen den rund 130 Mark teuren Joystick aus. Laut Hersteller sei er zum MS Sidewinder 3D kompatibel.

Musikbrenner

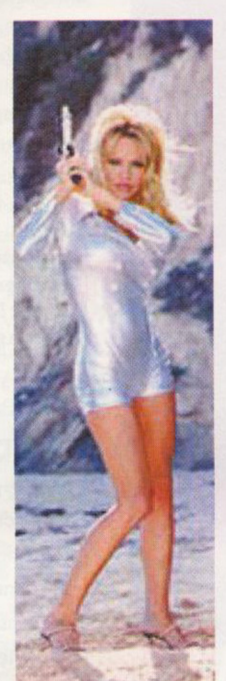


Hitachi entwickelte einen DVD-Player, der zugleich Audio-CDs brennen kann - und zwar auf CD-R- und CD-RW-Medien und in 2facher Geschwindigkeit. Der Stand-Alone-Player hört auf den Namen DV-W1E und soll ab April für 1799 Mark beim Händler stehen

FORMATFÜLLENDES PC-SPIEL

VIP: Pamela Anderson

Wer die Silikonchips seines PC mit einer Silikonbraut beglücken möchte, erhält bald von Ubi Soft das dafür nötige Spiel: *VIP* heißt der Titel, passend zur Krimiserie VIP. Das hervorstechendste Merkmal daran: Mit Pamela Anderson spielt eine echte Berühmtheit mit (an die anderen Schauspieler erinnert sich kein Mensch...). Auch im Spiel wird die vollbusige Blonde in körperbetonter Freizeitgarderobe und auf Stöckelschuhen eine Personenschützerin spielen. Irgendwie hatten wir uns Bodyguards immer anders vorgestellt - und Computerspiele wahrscheinlich auch...
Genretechnisch soll das Spiel ein 3D-Action-Adventure werden. In jeder Mission soll „Pam" alias Vallery witzige Hightech-Waffen gegen weniger witzige Bösewichter richten, um ihre „Very Important Persons" vor Ungemach zu schützen. Das Silikon-Abenteuer soll im Oktober startklar sein. *rm*

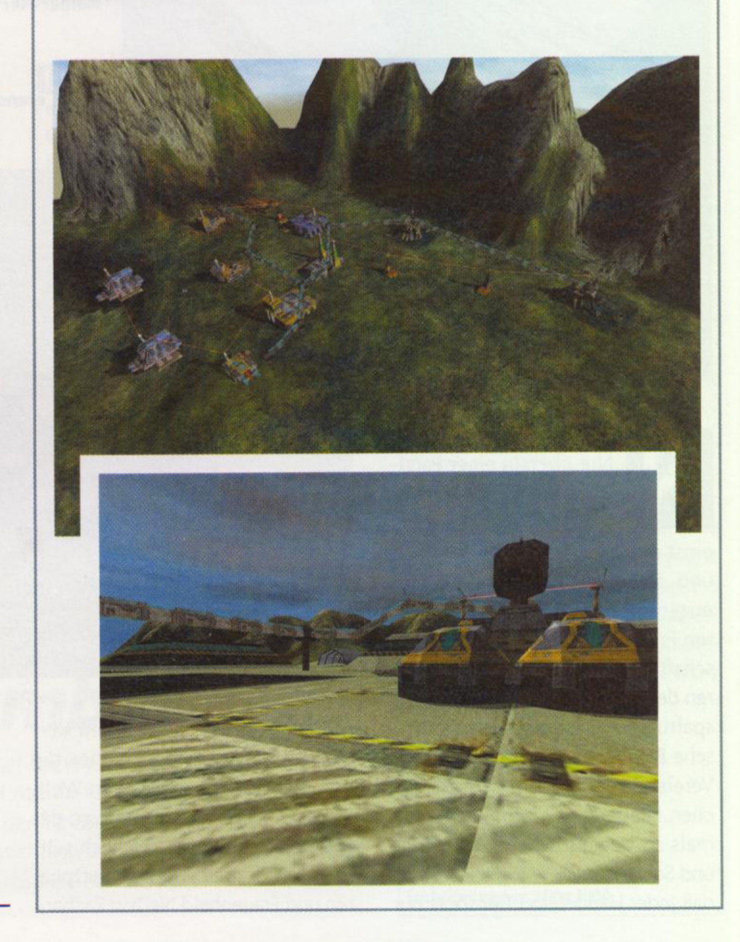


Kunst oder Künstlich? Pamela Anderson spielt in der Krimiserie VIP eine Personenschützerin – bald auch auf Eurem PC.

Info
Name: Pamela Anderson
Genre: Actionadventure
Hersteller: Ubisoft
Erscheinen geplant: Herbst 2000

Battle Isle 4

BlueByte übertrifft sich selbst. Was unsere vom Schießen und Herrschen ermatteten Augen auf den aktuellen Battle-Isle-4-screenshots erblicken dürfen hat sowas von garnichts mit den altväterlichen Hexfeldschiebereien der ersten Teil zu tun. Die vierte Schlachtinsel wird in Anbetracht der Entwicklungserfahrungen der Mülheimer und dieser Superoptik ein ganz heißer Strategieanwärter für den nächsten Winter. fe



Doppel-Kamera

Quasi zwei Kameras in einem Gehäuse hat JVC vereinigt: Die Dual-Shooting-Funktion erlaubt die Aufzeichnung von laufenden Videobilder und das gleichzeitige Schießen von Standbildern in Auflösungen bis zu 1024 x 768 Pixeln, die dann im XGA-Format auf die interne Multimedia-Card (4 Mbyte) gespeichert werden. Das digitale Multitalent GR-DVL 9800 kostet rund 4.000 Mark



Kartenleger

Neugierige Zeitgenossen, die schon immer wissen wollten, welche Daten ihre Chipkarten von GSM bis Krankenkasse enthalten, kann sie mit dem Hama Easycheck (für 30 Mark im Fachhandel) auslesen. Sogar das Speichern veränderter Daten beherrscht der Chipkartenleser, der per Adapter auch kleine GSM-Karten verarbeitet.



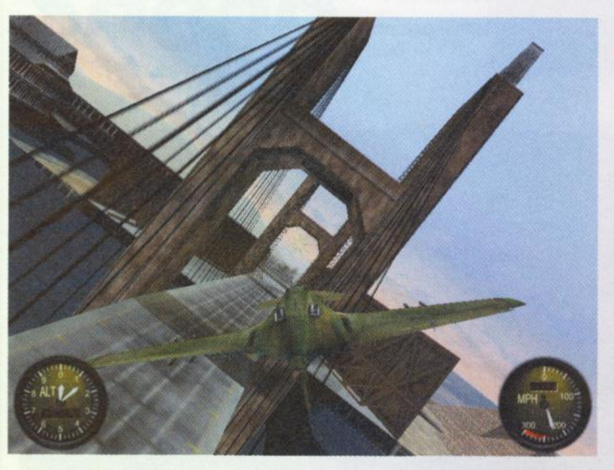
Schnellstarter



Auf den Namen Celvin hört ein Design-PC, der einer Kooperation von Fujitsu-Siemens und AMD entspringt. Ovale Gehäuse mit farbigen Plastikblenden und einem zentralen, vertikalen CD-Player zeichnen das Gerät aus. Die mitgelieferten Mini-Lautsprecher sowie Maus. Monitor und Tastaturgehäuse werden auf die Farbgebung angepaßt. Weitere Highlights: AMD K6-2-Prozessoren bis 533 MHz, 56k-Modem und eine Technologie, die Hoch- und Runterfahren von Windows überflüssig macht.

EIN AMERIKANISCES FLIEGERMÄRCHEN

Crimson Skies



Mit dem Experimentaljäger durch die Brückenverspannung: Reiner Nervenkitzel (links)

Stirb, elender Zeppelin! (unten)

Nordamerika im Jahr 1937. Nur eben in einer Parallelwelt. Die Vereinigten Staaten von Amerika, einst mächtigste Nation der Welt und glorreiche Siegernation des ersten Weltkriegs, wurde von inneren Problemen zerrissen. Die wirtschaftliche Depression und die Wirren der Prohibition führten zur Aufspaltung des Landes in separatistische Blöcke. Mit der zunehmenden Verelendung und dem wirtschaftlichen Niedergang wurde das einstmals so beeindruckende Straßen- und Schienennetz völlig zerstört, so daß jeder Handel und Transport nur noch über die Luft abgewickelt werden kann. Piloten sind daher die Könige dieser fantastischen Welt. Einer davon wird zum Alter Ego des Spielers. Er begegnet reichlich seltsamen Gestalten wie dem Luftpiraten und Frauenheld Nathan Zachary, geht vor den Stränden des Königreichs Hawaii auf Schatzsuche, kämpft mit russischen Zeppelinen vor der Küste der Pazifikstaaten oder liefert sich spannende Luftkämpfe vor der Wolkenkratzerskyline der Ostküstenmetropolen. In über 24 Missionen habt Ihr vielfältige Abenteuer zu bestehen, rettet junge Damen von fahrenden Zügen, unternehmt waghalsige Fallschirmabsprünge oder versucht, geheime Flugzeugprototypen zu stehlen. Obwohl das Spielgeschehen größtenteils der Fantasie entsprungen ist, sind die zahlreichen Flugzeugtypen eng an experimentelle oder auch alltägliche Luftfahrzeuge der dreißiger Jahre angelehnt. Wundert Euch also nicht, wenn der Whitley and Douglas Kampfbomber mit Nitroeinspritzung trotz aller bizarrer Erscheinung auch irgendwie vertraut wirkt. *fe*

Info

Name: Crimson Skies
Genre: Flugadventure
Hersteller: Zipper
Erscheinen geplant: Ende 2000

Siedlergold

Die Siedler 3 Gold Edition enthält außer dem Originalspiel auch das Amazonen-Add-On und weitere 70, von Fans hergestellt Karten, wie BlueByte bekannt gibt. Das Goldpack inklusive einem Rundum-Sorglos-Paket mit Bildschirmschonern, Desktopmotiven und Skins für ICQ und WinAmp dürfte ab Mitte März in den Regalen stehen. *fe*

Unkaputtbar

Ein Handy muß manchen rauhen Stoß wegstecken. Wer da auf Nummer Sicher gehen möchte, darf sich demnächst vielleicht ein internetfähiges Ericcson WAP-Handy kaufen, dessen Gehäuse aus dem hyperrobusten Metall Titan gefertigt sein wird. Das R320s Titan widersteht Wasser, Säuren, Laugen und anderen Chemikalien. Mit dem Modell R250s Pro hat Ericsson auch eine Outdoor-Variante mit Magnesiumgehäuse, Gummidichtungen und Goretex-Membranen entwickelt.

Schultersound

Sony-Boxen lassen sich nun leicht schultern. Wer sich das aktive SRS-GS70PC-System umlegt, erzielt mit diesen 320g leichten 20 Watt-Boxen einen realistischen, räumlichen Sound, für den sonst große Systeme nötig sind. Für ein angenehmes Hörempfinden sorgen der integrierte Verstärker, ein Frequenzgang von 100 Hz bis 20kHz sowie die Bass Boost-Funktion, die ihre „Vibrations" direkter auf den Spieler überträgt als jeder Subwoofer. Ein Lautstärkeregler sitzt am 5m-Kabel.

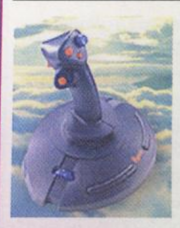


Silberrad

Eine ergonomische Optimierung gerade für größere Hände verspricht die CompuWheel Pro von Hama. Diese silberfarbene Drei-Tasten-Maus mit Scroll-Rad funktioniert opto-mechanisch und funktioniert sowohl am PS/2- als auch am USB-Anschluß. Hama verlangt für den hübschen Nager 39 Mark (im Fachhandel).



Überflieger



Digitaltechnologie, 12 frei programmierbare Funktionstasten, Coolie-Hat, Schub- und Ruderkontrolle zeichnen den F23 Flight2000 Digital von Genius aus. Der Highend-Joystick schaltet automatisch zwischen Analog- und Digitalbetrieb um. Langes Anschlußkabel, stabile Bodenplatte, Programmiersoftware und volle Kompatibilität zum CH FlightStick Pro dürften Fliegerasse erfreuen.



1-2-3 gibt´s ´ne Keilerei: In Dawn of War schwingen Urzeit-Menschen den fetten Prügel...

DIE GRAFEN DER GEFAHR

Dukes of Hazard

In der Art von Interstate 76 bzw 82 präsentiert sich SouthPeaks Dukes of Hazard. Ihr werdet dort schnittige Renner durch schrille 70er-Szenarien lenken, allen voran den General Lee, ein rotes Rennmonster typisch amerikanischer Ausprägung. Als Bo oder Luke Duke nehmt Ihr an den Verwicklungen der Story teil und versucht, die Hypothek, die auf Eurer elterlichen Farm lastet, zu begleichen. Das geht natürlich nicht ohne Schwierigkeiten ab, so daß sich genügend Gelegenheiten für halsbrecherische Stunts und lebensgefährliche Kurvendrifts ergeben. *fe*



Wir wissen leider nicht, was dieser flotten Biene durch den Kopf geht

Hier steht er, der Duke

Info
Name: Dukes of Hazard
Genre: Rennspiel
Hersteller: SouthPeak
Erscheinen geplant: Ende 2000

Dawn of War

Echtzeit-Kriege mit Steinbeil, Knüppel und geschnitztem Speer? Tatsächlich, SouthPeak Interactive versucht gerade, ein steinzeitliches Strategiespiel auf die Füße zu stellen. Erdzeitgeschichtlich großzügig läßt *Dawn of War* Saurianer, Neanderthaler, Cro Magnon Menschen, Mammuts und Dinosaurier aufeinander los. Hinzu kommen nette Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche und Erdbeben. Neben der Kampagne gibt es noch 30 Einzelmissionen. Bei den Kämpfen dürft Ihr sogar Zaubersprüche einsetzen. Die Steinzeitkeilerei soll in Amerika bereits Ende März zu haben sein. *rm*

Info
Name: Dawn of war
Genre: Strategie
Hersteller: SouthPeak
Erscheinen geplant: Mitte 2000

Baseball

Microsoft plant voraus und arbeitet an „Baseball 2001", sogar in offizieller Lizenz der nordamerikanischen Baseball-Organisation MLBPA. Abgesehen davon, daß hierzulande in der Bimbesrepublik dieser Sport eine kümmerliche Beliebt- und Bekanntheit aufweist: wird es Microsoft nächstes Jahr überhaupt noch geben? (Wir meinen: ja) *fe*

Close Combat 5

Jetzt ist es offiziell: die Clos Combat Reihe wird unter den Fittichen von SSI weitergeführt. Entwickler sind Atomic Games, die Euch im fünften Kapitel des Vorzeige-Wargames an der französischen Atlantikküste ankanden lassen. Dort werdet Ihr, voraussichtlich schon Ende 2000, den D-Day am heimischen PC in aller Ruhe nachspielen können. *fe*

Handtaschenbüro

Alle wichtigen Büroaufgaben wie E-Mail, Fax, SMS, Internet, Telefonieren, Terminverwaltung, Kalkulieren, Datenverwaltung und Briefeschreiben läßt sich jetzt mit dem Ericsson-Westentaschen-Duo erledigen: Der Personal Organizer MC218 besitzt als Kleincomputer Software von Lotus und Microsoft. Im Synchronisations-Modus stimmt er seine Daten kabellos mit dem Ericsson-Handy ab...



Tintenmusik

Aus dem Sony-Füller fließt vor allem Digitalmusik, denn der „Vaio Music Clip" kann Liebesbotschaften nur musikalisch übermitteln; Tinte oder Mine besitzt er trotz seiner Füllerform nicht. Via USB-Schnittstelle nehmen seine 64 MByte Speicher bis zu zwei Stunden Musik auf. Er beherrscht die Formate MP3, WAV und Minidisc. Er besitzt Kopfhöreranschluß und alle typischen Walkman-Bedienelemente. Ob in Silber oder in Schwarz, der Clip kostet rund 600 Mark.



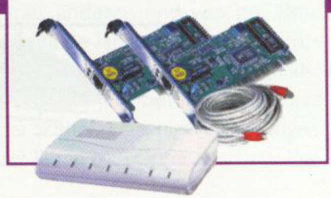
Schnappschuß



Das MPEG-4-Videoformat beherrscht die Internet ViewCam VN-EZ5 von Sharp. Per USB-Schnittstelle schiebt sie ihre Digitalaufnahmen in Auflösungen bis 1280 x 960 Pixel in den PC. Dort kann sie der Windows Media Player abspielen. Die hochkomprimierten Aufnahmen sind sogar für E-Mail oder Websites gut geeignet. Die Digitalkamera besitzt Autofocus, Blitz, lichtstarkes Objektiv und 8 MByte Speicher (max. 64 MB)

Schnellnetz

Wer mit seinem PC begeistert LAN-Parties besucht oder gerne auch daheim oder im Freundeskreis ein kleines PC-Netzwerk aufbauen möchte, findet in dem „Silver Crest SpeedNet Kit" eine preiswerte Grundausstattung. Für 79 Mark sind zwei Systeme einfach zu verkabeln. Bis zu zehn PC können Kontakt zum SpeedNet aufnehmen — jeder weitere LAN-Adapter kostet nur 29 Mark.



→

ARCADE-REVIVAL, TEIL 2

Frogger 2: Swampy's Revenge

Vorsicht! Froschfallen!

Vor zwei Jahren feierte der Laubfrosch, der schon längst zu den Computerspiele-Oldies zählt, ein recht gelungenes Comeback in 3D. Jetzt spendiert Hasbro dem Hüpfer eine Fortsetzung, die voraussichtlich im September in den Regalen stehen soll.
In neun grafisch unterschiedlichen Szenerien (u.a. eine Raumstation), die in eine Vielzahl von Levels unterteilt sind, will man das Geschick des Spielers auf eine harte Probe stellen. Versprochen werden außerdem eine stattliche Anzahl an neuen Bösewichtern sowie zusätzliche Power-Ups wie der Supersprung oder eine zielsuchende Zunge. Daneben wird auch Freundin Lillie als neuer Charakter bei der Hüpferei unseren grünen Helden unterstützen. Bis zu vier Spieler sollen auch in Multiplayer-Modi um die Wette hopsen dürfen. *cis*

Info
Name: Frogger 2
Genre: Action
Hersteller: Hasbro
Erscheinen geplant: September 2000

Ruf zur Macht 2

Activision wird seine Civilization-Reihe fortsetzen. Call To Power 2, so der Titel, wird viele von Fans geforderte Verbesserungen enthalten, die ein flüssigeres, realistischeres Gameplay ermöglichen. Natürlich gibt es dazu noch mehr verschiedene Einheiten, Waffen und Staatsformen, die eine noch individuellere Spielweise ermöglichen. *fe*

Modellcharakter

Wer bei Flugsimulationen mit einem gewöhnlichen Joystick nicht zufrieden ist, findet jetzt ausgerechnet bei Fujitsu-Siemens eine Alternative: Der Gamebird R/C Pilot für 100 Mark sieht nicht nur aus wie eine Fernsteuerung für Modellflugzeuge, er funktioniert auch genau so am PC. Damit wird er auch zum idealen und preiswerten Übungsgerät für angehende Modellflieger



Leuchtphone

Dualband-Handies sind hipp. Eines, das auch noch im Dunkeln bei jedem Anruf aufleuchtet, hat nur Bosch: Das 509 Dual hat ein transparentes Gehäuse à la iMac, das es in verschiedenen Farbkombinationen gibt. Energiesparmodus, Taschenrechner, verschiedene Melodien und lange Stand-By-Zeiten zeichnen das rund 500 Mark teure Leuchtgerät aus.

Uhr-wurm

Eine Uhr wie für James Bond entwickelte Casio: Die WMP-1V ist nicht nur Zeiteisen, sondern vor allem auch digitaler Walkman. Bis zu 33 Minuten Musik im MP3-Format lassen sich via USB in die Uhr einspeisen und per Tastendruck wieder abrufen. Der Kopfhörer wird per Mini-Klinkenstecker eingestöpselt.



GANGSTA'S PARADISE

Project Overdrive

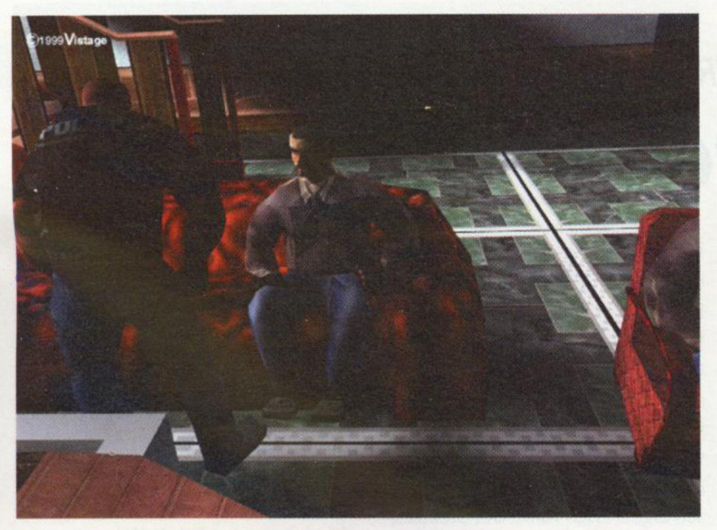
Derzeit versucht ein kleines russisches Entwicklerteam namens Vistage fieberhaft zu beweisen, daß Verbrechen sich eben doch lohnen. Glücklicherweise nur in ihrem Spiel, nicht in der Realität. In Project Overdrive versetzen sie den Spieler in die Rolle eines Gangsters, der gerade seine Zeit im Knast abgesessen hat. Der hat dort aber keineswegs auf den Pfad der Tugend zurückgefunden, sondern plant sogleich weitere Straftaten. Dafür stellen ihm die Leute von Vistage eine ganze, lebendige Stadt zur Verfügung, in der er sich frei bewegen kann. In einer Art Mischung aus Kingpin und Driver ist es nun die Aufgabe des Spielers, sich ein Stück vom Verbrechenskuchen abzuschneiden und sich dabei einen Namen in der Unterwelt zu machen. Es soll ihm freigestellt bleiben, ob er auf eigene Faust vorgeht oder sich hierzu einer Gang anschließt. Die komplexe Umwelt soll ihm in jedem Fall genügend Gelegenheit für Missetaten bieten, egal ob er diese im Auto oder zu Fuss erledigt. Erlaubt ist alles, was ihm die Polizei nicht auf die Schliche bringt, ansonsten verkleinern sich die Erfolgsaussichten rapide. Wo die Entwickler sich wohl zu solch einem Szenario inspirieren ließen....? Grafisch sieht das Ganze schon sehr beeindruckend aus. Wenn Vistage es auch noch schafft, eine komplexe und dynamische Stadt zu simulieren und ein ansprechendes Gameplay aufzutischen, verspricht dieser Titel ein Überraschungshit zu werden. *luc*



Eine ganze Großstadt steht Euren finsteren Plänen zur Verfügung.

Die Polizei wird kaum Euer Freund und Helfer sein.

Auch mit Attentaten sollt Ihr Eure Brötchen verdienen können.



Alle Gebäude sollen betretbar sein.

Info

Name: Project Overdrive
Genre: 3D-Action/Simulation
Hersteller: Vistage/Buka
Erscheinen geplant: Herbst 2000

RAUMSCHIFFE STATT MAGIE

Master of Orion 3?

Nachdem im Internet kürzlich das Gerücht umging, Microprose arbeite an einem Nachfolger zu Ihrem Strategiehit Master of Orion 2, erklärte der Hersteller offiziell, ein Teil 3 befände sich derzeit nicht in Entwicklung. Unterdessen relativierten andere Quellen bei Microprose diese Aussage. „Bekanntlicherweise ist es in diesem Geschäft üblich, daß Produkte sich schon vor ihrer offiziellen Ankündigung in Entwicklung befinden.", wurde beispielsweise Microprose-Mitarbeiter Tom Nichols auf genauere Nachfrage hin zitiert.
Gleichzeitig wurde das Schicksal von Master of Magic 2 beleuchtet, eines anderen und von der Fangemeinde langersehnten Nachfolger eines Microprose-Strategicals. Dieses Projekt fiel letzten Herbst der Schließung einiger Abteilungen der Firma zum Opfer. *luc* →

KEIN STURM IM WASSERGLAS

Storm

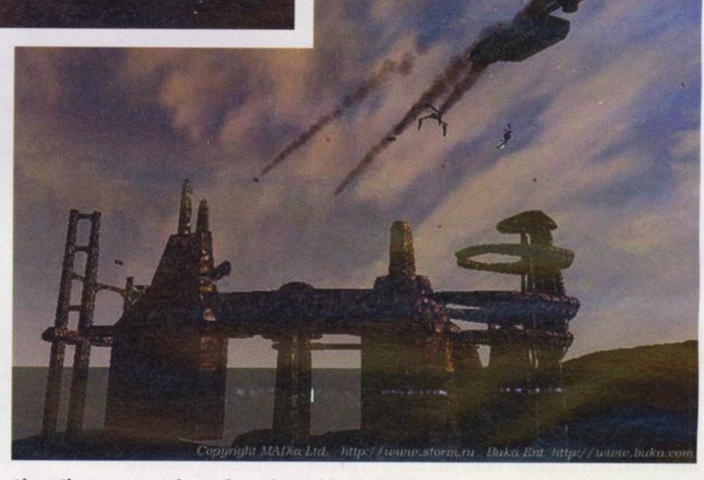




Spektakuläre Explosionen versüßen Euch den Bildschirmtod.

Gigantische Forts wollen von Euch geknackt werden. (oben)

Dieses kolossale Raumschiff schwebt wohl nicht mehr lange über dem Boden. (links)



Skurrile Bauten schmücken die Schlachtfelder.

Buka Entertainment verspricht allen Fans von Weltraumsimulationen, die seit WC: Prophecy und X-Wing: Alliance aufgekommene Flaute im Genre demnächst zu beenden. Ihr Projekt Storm, auch unter dem Arbeitstitel Echelon bekannt, scheint es in sich zu haben. Ihr übernehmt die Rolle eines Piloten der galaktischen Föderation und werdet mit einer überraschenden Invasion konfrontiert, die sich über ein System von Sprungtoren rasend schnell über alle Welten ausbreitet. Da diese Tore fest auf Planeten installiert sind, konzentrieren sich die Missionen der zwei vorgesehenen Kampagnen auf Luftkämpfe nahe der Planetenoberflächen. Mit futuristischen Flugzeugen (d.h. atmosphärengängige Raumschiffe) fliegt der Spieler knapp über dem Erdboden Angriffe auf feste Stellungen, unterstützt eigene Bodentruppen und kämpft um die Luftherrschaft. Dabei steht ihm ein realistischer Flugsimulations-Modus zur Verfügung, auf den der Gelegenheitsspieler zugunsten einer einfacheren Arcade-Option verzichten kann.

Die bisher gesichteten Screenshots lassen hoffen, dass die Grafikengine die aufwendige Nähe der Planetenoberfläche problemlos meistern kann. Auch die Spezialeffekte müssen sich hinter keinem aktuellen Titel verstecken. Ob die Darstellung aber auch die rasende Geschwindigkeitsgefühl erdnaher Flüge überzeugend vermitteln kann, bleibt bis zu den ersten Preview-Versionen abzuwarten. *luc*

Info
Name: Storm/Echelon
Genre: Futuristische Flugsimulation
Hersteller: Buka/Bethesda
Erscheinen geplant: Sommer 2000

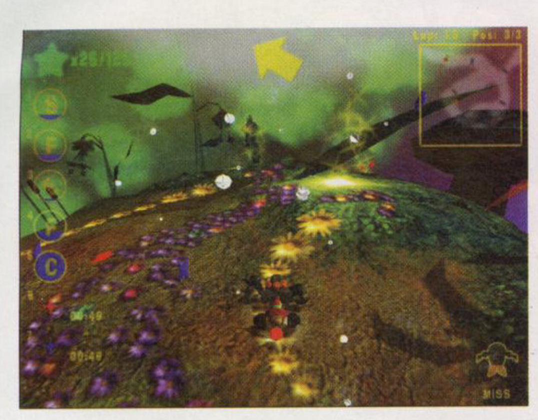
FRED FEUERSTEIN TRIFFT DIE ALIENS

It Came For Zog

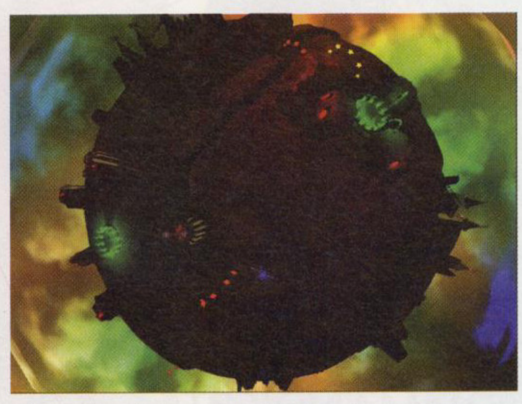
Demnächst steht Spielern mit Pixeleers Entertainments Adventure-Game „It Came For Zog" eine prähistorische Erfahrung bevor. Ihr dirigiert nämlich einen Neandertaler, der von den dümmsten Alien-Armee des uns bekannten Universums entführt wurde, durch 3D-Szenerien. Bezüglich Steuerung (der Protagonist soll rennen, springen und schlagen können) und Optik (komplett dreidimensionale Grafik mit festgelegten Blickwinkeln) erinnert dieses Abenteuer nicht von ungefähr an den LucasArts-Hit „Grim Fandango". Um selbst komplexe Puzzles zu lösen, wird eine simple Neandertaler-Logik vorausgesetzt, wobei dies oftmals zu ebenso überraschenden wie kuriosen Ergebnissen führt. Der Steinzeit-Mann ist zudem ständing in Gefahr und kann auch das Zeitliche segnen - jedoch wird an wichtigen Stellen eine Auto-Save-Funktion verhindern, daß man noch einmal ganz von vorne anfangen muß. *cis*

Info
Name: It Came For Zog
Genre: Adventure
Hersteller: Pixeleers Entertainment
Erscheinen geplant: Frühjahr 2001

Moonshine Runners



Ein Gegner macht Euch mit einem Hagelzauber das Leben schwer



Die kugelrunde Anordnung der Strecken bedarf besonderer Orientierungsgabe.

Der Preis für das ungewöhnlichste Szenario in einem Rennspiel dürfte dieses Jahr an die Entwicklertruppe von K-D Lab gehen. Autorennen auf fußballgroßen Feenplaneten mit zauberspruchbewehrten Winzfahrzeugen hat man bisher noch nicht gesehen.
Vor jedem Rennen kann man sein Fahrzeug aus vielen unterschiedlichen Einzelteilen zusammenbauen, welche ihm verschiedene Vor- und Nachteile sowie spezielle magische Fähigkeiten verleihen. Die Strecken selbst bedecken eng verschlungen einen klitzekleinen Planeten. Zwischen Grashälmen, Blumen und Fliegenpilzen macht man seinen Konkurrenten mit einer Vielzahl von Zaubersprüchen das Leben schwer. Durch die vielen möglichen Kombinationen aus Fahrzeugteilen und Zaubersprüchen legen die Entwickler besonderen Wert auf langanhaltenden Spielspaß und eine hohe Wiederspielbarkeit. Moonshine Runners bietet zudem neben einer großen Auswahl höchst verschiedener Planeten diverse Rennmodi, unter anderem sogar eine rundenbasierte (!) Variante mit Wegpunkten. Die grafische Ausgestaltung des Szenarios wirkt auf den ersten Blick sehr passend. Die meist knallbunte Märchenumgebung harmoniert gut mit den aufwendigen magischen Spezialeffekten - einfach schnuckelig! *luc*



Akute Kariesgefahr! Die Optik ist gefährlich zuckersüß.



Planeten wie dieser garantieren grafische Abwechslung.

Info
Name: Moonshine Runners
Genre: Rennspiel
Hersteller: K-D Lab
Erscheinen geplant: Sommer 2000



Spieleladen & Online-Cafe
Computerspiele
www.multimedia-soft.de
Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen!
Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc.), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info Info Info
Geschäfts- und Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 Düren Josef Schregel Str. 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15230 FRANKFURT/ODER
Buschmühlenweg 57/59
☎ 0335-50080102
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden/Internet

41539 DORMAGEN
Kölner Str. 122 ☎ 02133-214712

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

58332 SCHWELM
Hauptstr. 151 ☎ 02336-819600
Netzwerk-Spielen im Laden/Verleih

NEU!
79539 LÖRRACH
Wallbrunnstr. 28 ☎ 07621-164460

MMS-Partnershop
SOUNDTRAXX
23769 BURG/FEHMARN
Sahrensdorfer Str. 1 ☎ 0172-7731517

MMS-Partnershop
INTERNETWORKS
10437 BERLIN
Gaudistr. 1 ☎ 030-44017483

NEU!
MMS-Partnershop
35080 BAD ENDBACH/HARTENROD
Schlierbacher Str. 8 ☎ 02776-911260

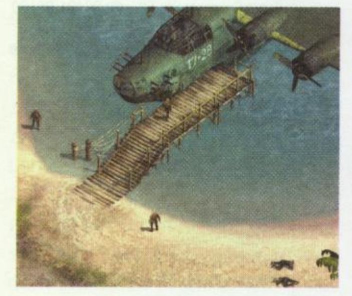
NEU!
MMS-Partnershop
52525 HEINSBERG Parkstr. 1

MULTIMEDIA SOFT BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

Die Pyro Studios zündeln wieder!



EIDOS KOMMANDIERTE DIE EUROPÄISCHEN SPIELEMAGAZINE ZUM RAPPORT NACH MADRID – UND ALLE, ALLE KAMEN, UM DIE NEUIGKEITEN DER PYRO-MANNEN ZU SEHEN...



Die Wunderwaffe der Japaner...

Commandos 2

GENRE:	Echtzeit-Taktik
HERSTELLER:	Pyro/Eidos
ERSCHEINEN GEPLANT:	Weihnachten 2000

www.pyrostudios.com

COMMANDOS 2

Joe Nettelbeck

Bewährte Spielkonzepte sollten nicht grundlegend verändert werden – diese einfache Tatsache haben sich selbst die heißblütigen Spanier zu Herzen genommen, und deshalb kann man wohl jetzt schon dafür garantieren, daß auch die neuen „Commandos" wieder ein echter Straßenfeger werden. Konkret geht es erneut darum, zur Zeit des Zweiten Weltkrieges ein Sonder-Kommando aus drei oder vier Einzelkämpfern echtzeitmäßig gegen Einrichtungen der Nazis zu führen. Dabei sind Feuergefechte möglich, aber eher so etwas wie die letzte Option, denn viel besser ist es, ungesehen zum Einsatzort zu gelangen, um dort wichtige Institutionen zu sprengen, Brücken zu sabotieren, bedeutende Personen zu eliminieren, und dergleichen mehr.

Heimlich...

Bis zu einem bestimmten Grad hat das Game daher eine gewisse Ähnlichkeit mit „The Dark Project": Zwar kann man Feinde um die Ecke bringen, für gewöhnlich fahren Spieler mit Köpfchen jedoch besser, da sie sich Varianten ausdenken können, wie sie heimlich ihr Ziel erreichen. Es ist aber keineswegs so, daß „Commandos 2" nur eine Art Mission-CD wäre, im Gegenteil: Die Unterschiede fallen sozusagen ins Auge! Denn die ohnehin schon nicht üble Grafik ist nochmal wesentlich detaillierter ausgefallen; zudem lassen sich in den Open-Air-Szenen vier verschiedene Kamerapositionen anwählen, ganz zu schweigen von der stufenlosen Zoom-Möglichkeit. Und innerhalb von Häusern dreht sich die Optik sogar automatisch je nach Bedarf, so daß immer der jeweils beste Blick auf die handelnde Person geboten wird.

Hübsch...

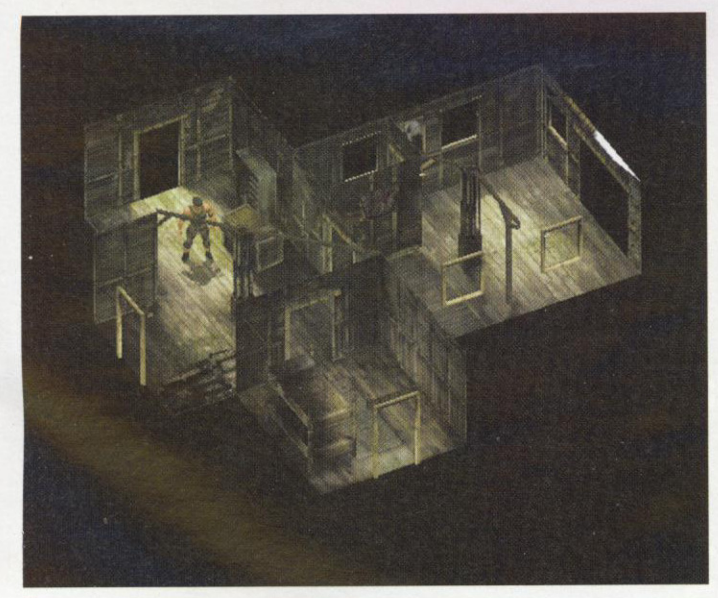
Auch die Animationen gehören zur absoluten Spitzenklasse: So echt ist ein Jeep wohl noch nie über Bordsteinkanten gerumpelt, so echt ist die russische Partisanin Natasha





„Soldat, erobern Sie diesen Zerstörer!"

allenfalls vor 60 Jahren über die Straßen von Brest-Litowsk gehuscht. Und wer den Jungs mal zugeschaut hat, wie sie Lichtmäste erklimmen oder sich an Telegrafendrähten über Flüsse hangeln, dem steigt sowieso das berühmte Glitzern in die Augen. Abgesehen von den bisherigen „Berufen" wie Marine, Fahrer oder Spion, wird es zwei oder drei Neuzugänge geben (z.B. den Dieb), zudem ist derzeit ein Hundchen im Gespräch, bei dem aber noch nicht sicher ist, ob es den Weg bis zur Endversion schaffen wird. Eine der wesentlichen Eigenschaften des Spiels, nämlich die besonderen Fähigkeiten der einzelnen Commando-Mitglieder, die es auf möglichst intelligente Art und Weise anzuwenden und zu kombinieren galt, ist ebenfalls ausgebaut worden. Die Ledernacken verfügen jetzt nämlich über wesentlich mehr Begabungen (welche sie oft auch mit anderen Mitgliedern des Trupps teilen, etwa wenn es ums Schwimmen oder Fahren geht) und liefern so vergnüglichen Stoff für Knobeleien im Stile von „Wenn ich den Scharfschützen im Haus postiere und dann den Wachtrupp ködere...".



Übersichtlich: Häuser von innen

Höchst variabel...

Interessant auch, daß alliierte Soldaten, die womöglich irgendwo im Terrain herumkrauchen, nun in Grenzen für die eigenen Zwecke eingespannt werden können. Dazu schickt man einen seiner Kämpfer zu den Jungs und kann ihnen dann grundlegende Befehle geben, wie zum Beispiel, daß sie auf jeden Feind schießen sollen, der jetzt gleich über die Straße gelaufen kommt. Anschließend postiert man an geeigneter Stelle noch ein paar Commandos und schickt dann einen armen Kerl los, der die Aufmerksamkeit gegnerischer Kräfte auf sich ziehen und sie dann in den vorbereiteten Hinterhalt locken soll.

Die Schauplätze werden sich einmal mehr auf Nordeuropa konzentrieren, dazu gibt es auch noch pazifisch-asiatische Missionen, in denen Japaner als Widersacher auftauchen (samt River-Kwai-Szenario – die Brücke ist wirklich unverkennbar), und schließlich Einsätze auf einem Flugzeugträger. Und das alles nicht nur am Tage, sondern auch in der Nacht...

Das Wichtigste in Kürze

- Neue Schauplätze, unter anderem in Asien
- Zusätzliche Charaktere und mehr Fähigkeiten, die zum Teil auch allgemein verfügbar sind
- Variable Blickwinkel
- Praktisch jedes Gebäude kann betreten werden
- Items lassen sich austauschen
- Herausragende Animationen
- Geschätzte 60 Stunden Spielzeit

→

Die Kämpfe des Cesar Astudillo



Cesar Astudillo ist der Projektleiter von Heart of Stone. Wir befragten ihn zu seinem Spiel:

Power Play: Aus der Sicht des Abenteurers wird ein Echtzeit-Kampfsystem immer dann zum Problem, wenn man nicht nur einzelne Helden, sondern eine ganze Party steuert. Wie wollt ihr das in den Griff kriegen?

Cesar Astodillo: Erstens spielen sich Kämpfe zwar tatsächlich in Echtzeit ab, aber doch mit einer sehr moderaten Geschwindigkeit. Zudem richten einzelne Treffer keinen riesigen Schaden an. Man muß also nicht befürchten, nach wenigen Augenblicken besiegt zu sein und hat daher Zeit genug, sich eine elegante Lösung einfallen zu lassen.

PP: Das Spiel ist also im Grunde eine Art Puzzle, bei dem es darum geht, die bestmögliche Vorgehensweise herauszufinden?

CA: Ja, aber weit gefaßt. Es dreht sich nicht nur um die Frage, wie ein Gegner am besten zu besiegen ist, sondern z.B. auch darum, welche der eigenen Leute man warum zu diesem Zweck einsetzt.

PP: Wie sieht der Adventurepart aus? Wenn also gerade nicht gekämpft wird?

CA: Nun, der sieht eben ziemlich wie ein Adventure aus. Man wird Objekte benutzen oder Maschinen bedienen können, manchmal haben wir auch Puzzles in Form von Subgames vorgesehen. Hin und wieder können besondere Gegenstände mitgenommen werden. Ein Iventory im klassischen Sinne ist aber nicht geplant.

PRAETORIANS



Ein römisches Szenario – recht weit hinausgezoomt

Strategiespiele in 3D sind zwar offensichtlich auf dem Vormarsch, befinden sich aber ebenso offensichtlich noch in der Experimental-Phase. Einen solchen Versuch, der uns in die römische Antike führt, wollen nun auch die Pyro-Studios wagen, wobei sie interessanterweise auf etliche Elemente zurückgreifen, die auch in „Commandos 2" zum Einsatz kommen: Die zoombare Iso-Perspektive etwa oder das Prinzip, mit begrenzten Mitteln und Möglichkeiten eine möglichst clevere Taktik zu entwickeln.
Anders gesagt: Hier gewinnt nicht der, der am schnellsten Sandalenträger „baut", sondern der, der Gelände, vorhandene Truppen (eigene ebenso wie feindliche) und sonstige Eigentümlichkeiten des jeweiligen Sandkastens in Rechnung stellt und daraus eine erfolgreiche Strategie entwickelt. Ja, die Hersteller verweisen sogar extra darauf, daß Elemente wie Zufall, Fähigkeiten-Verbesserung oder Ermüdung keine Rolle spielen. Wenn der Spieler also vorher genügend über sein Problem nachgedacht hat, sollte er das Ergebnis des Kampfes im Idealfall schon kennen, und es dürfte somit keine Überraschungen mehr geben.
Inwieweit eine derart „radikale" Echtzeitstrategie, bei der der Schlüssel zum Erfolg im Grunde bereits in der Aufstellung liegt, Freunde findet, wird die Zukunft zeigen, interessant ist der Ansatz aber auf jeden Fall. Zumal die verschiedenen Truppenteile hier auch interessante Kombinationen zulassen. Wer zum Beispiel Bogenschützen und Schwere Infanterie zusammen in eine Einheit zwingt, der bekommt damit so etwas wie einen archaischen Panzer: Die Schützen im Zentrum der Formation spicken jeden, der sich in die Reichweite ihrer Bögen wagt, mit spitzem Zedernholz, während die Infanteristen einen sicheren Kreis um die nahkampfschwachen Pfeilspezialisten bilden.

Praetorians

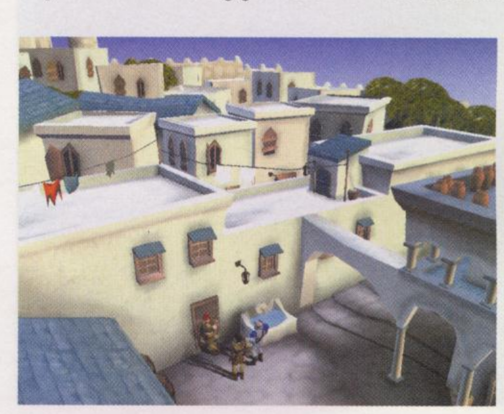
GENRE:	Echtzeitstrategie
HERSTELLER:	Pyro/Eidos
ERSCHEINEN GEPLANT:	2001



www.pyrostudios.com

HEART OF STONE

Direkt ins dunkle Mittelalter entführt uns diese originelle Mischung aus Strategie, Adventure und Rollenspiel. Der letztere Bestandteil wird zwar von den Designern geleugnet, aber die Iso-3D-Optik im Comic-Stil erinnert samt der Kämpfe schon recht stark an moderne Action-RPGs. So oder so finden sich auch hier die ehernen Pyro-Grundsätze wieder: Zoom- und drehbare Grafik sowie begrenzte Ressourcen, aus denen es reichlich zu schöpfen gilt.
Die Designer verwenden für diesen Titel die Bezeichnung „Strategisches Abenteuer", denn das Spiel lebt einerseits wie ein Adventure von der Geschichte: Der Held Michel wird von seinem Onkel (einem berühmten Alchimisten) um Hilfe gebeten. Dieser hat nämlich eine unglaubliche Erfindung gemacht – doch Michel findet den Onkel ermordet auf. Die folgende Odyssee zur Aufklärung des Verbrechens führt Michel durch halb Europa und sogar bis ins Heilige Land.
Peu a peu stößt er auf die anderen Partymitglieder, von denen jeweils drei aktiv sein können. Jeder der Gefährten verfügt über sechs bis sieben besondere Fähigkeiten, die sowohl in Friedenszeiten wie auch im Falle von Kämpfen taktisch geschicktes Vorgehen ermöglichen. Tatsächlich erinnert das Game eher an eine lineare Strategical-Kampagne ohne exakte Trennung der einzelnen Missionen als an ein Adventure im üblichen Sinne. Mehr zu Heart of Stone in unserem nebenstehenden Interview. ■



Die Spur führt nach Rhodos...

Heart of Stone

GENRE:	Strategie-Adventure
HERSTELLER:	Pyro/Eidos
ERSCHEINEN GEPLANT:	März 2001

www.pyrostudios.com

Vertrieb: Rushware GmbH - a THQ Company, Tel.: 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

GROSSE SIEGE

BRAUCHEN GROSSE STRATEGEN!

IHREN IMPERIALEN EINBERUFUNGSBEFEHL ERHALTEN SIE IN KÜRZE!





STAR WARS™
FORCE COMMANDER™

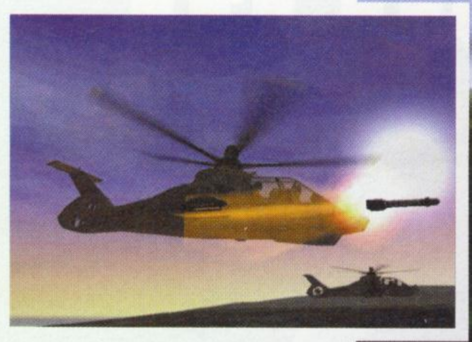


Kommandieren Sie die Armeen der legendären *Star Wars* Saga in diesem atemberaubenden 3D-Echtzeit-Strategiespiel.

focom.lucasarts.com - www.thq.com

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

Vertrieb: Rushware GmbH - a THQ Company, Tel.: 0 21 31 / 607 - 0 , Fax: 0 21 31 / 607 - 111



Optisch machen zumindest die Flugmodelle einen guten Eindruck. Im direkten Vergleich dazu fällt das Terrain aufgrund der Detailarmut ab.



Enemy Engaged:
COMANCHE HOKUM

Moderne Luftschlachten in fiktiven Kriegen und alles ohne Flügel. Laßt Rotoren sprechen!

Maik Wöhler

Nach Apache/Havoc wollen uns Razorworks und Empire mit dem Nachfolger abermals an die Krisenherde der Welt versetzen. Die zwei Hauptakteure sind diesmal der Comanche und der russische Ka-52 Hokum. Aufbauend auf dem Vorgänger geht es in erster Linie um Detailverbesserungen in der Grafik-Engine sowie die akkurate Umsetzung der Flugeigenschaften der beiden Helikopter. Das Benutzerinterface für die strategische Karte, die während der dynamischen Kampagnen eine wichtige Rolle spielen wird, soll ebenfalls etliche Änderungen erfahren. Insgesamt werden drei Krisengebiete für ausreichend Beschäftigung sorgen. Alle Probleme – wie sollte es auch anders sein – sind natürlich im Osten zu suchen. Durch die Natur eines dynamischen Feldzuges wird während einer Mission immer etwas los sein, so daß zu Lande, zu Wasser und in der Luft Truppen auf beiden Seiten fortwährend ihre Einsätze durchführen. Der Ausgang jedes Gefechts wirkt sich auf künftige Missionen aus. Der oft bei anderen Simulationen vorhandene Eindruck, man wäre allein im weiten Luftraum, sollte bei Comanche/Hokum nicht entstehen. Ein virtuelles Cockpit wird natürlich implementiert und erlaubt dann Rundblicke und ablesbare Anzeigentafeln. Witziges, wenn auch nutzloses Detail: Die Piloten sind animiert; wird eine Funktion aktiviert, führt der Held die Bewegung zum richtigen Instrument auch aus. Es kommt leben ins Cockpit. Wer mal nicht selbst fliegen will, darf die Position des Bordschützen einnehmen und sich dort seinen Ambitionen hingeben. Grafisch wird es gegenüber dem Vorgänger zwar keine Revolution geben, doch mehr Details könnten gerade bei einer möglichen Auflösung von 1600x1200 erfreulich sein, die richtige Hardware natürlich vorausgesetzt.

Auch Freunde ausgedehnter Multiplayergefechte dürfen sich freuen. Wie es aussieht, können Besitzer des ersten Teils sich auch mit Käufern des Nachfolgers messen. Die beiden Programme sollen sich ohne Probleme verbinden lassen. Ende März könnte es wieder eine gute Hubschrauber-Sim im Flugzeug-Markt geben ■

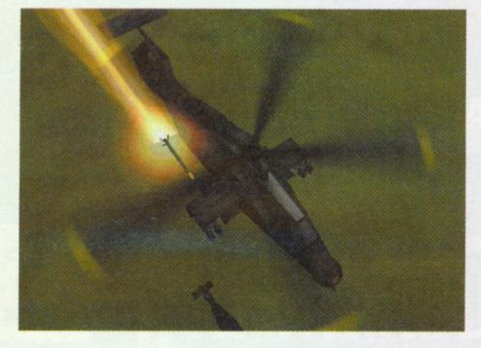
Enemy Engaged: Comanche Hokum

GENRE:	Simulation
HERSTELLER:	Razorworks/ Empire
ERSCHEINEN GEPLANT:	März 2000

www.empire.co.uk



Ach Jungs jetzt lächelt doch mal. Ihr habt doch den letzten Einsatz überlebt.



Das sieht nun nicht wirklich gut aus. Knapp wird es auf jeden Fall.

86%



86%



90%





86%



88%



88%



86%



88%



"Spiel des Monats"

Kap. 1) Vor der sportlichen Betätigung grundsätzlich Aufwärmübungen durchführen

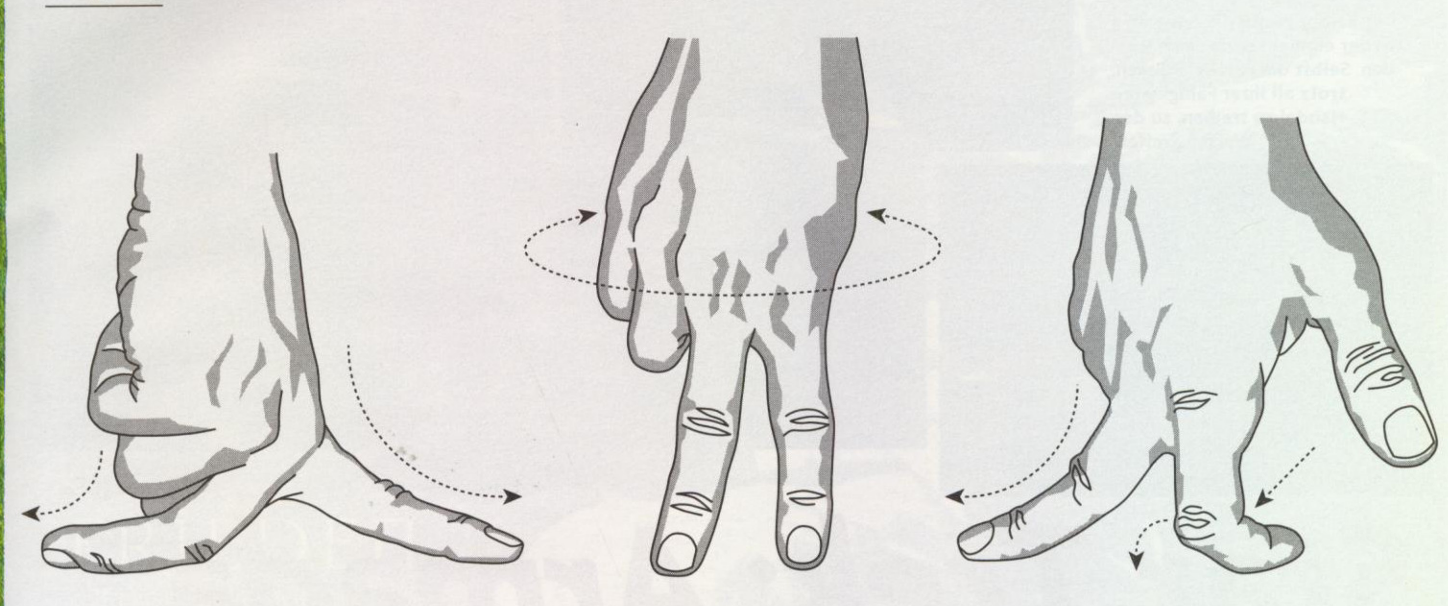


Fig. 1)
Der Fingerspagat.

Der Zeigefinger wird nach vorne, der Mittelfinger zurückgedehnt. Drücken Sie jetzt die gesamte Hand herunter, bis der Fingerspagat einen 180-Grad-Winkel zeigt. 12-mal pro Finger, drei Wiederholungen.

Fig. 2)
Der Handrückenschwung.

Stellen Sie Zeige- und Mittelfinger auf einen festen Untergrund. Die Finger bleiben in dieser Position stehen. Drehen Sie den Handrücken von rechts nach links und zurück. 12-mal, drei Wiederholungen.

Fig. 3)
Die Fingerbeuge.

Spreizen Sie den Mittelfinger so weit wie möglich ab, sodass Mittel- und Zeigefinger einen 90-Grad-Winkel ergeben. Beugen Sie den Zeigefinger vor. 12-mal wippen, drei Wiederholungen.

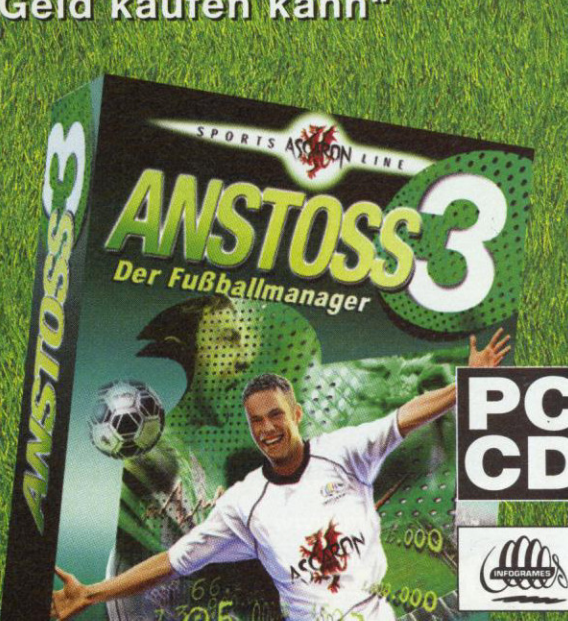
BOEBEL/ADAM

MACHT EUCH FIT. FÜR ANSTOSS 3.

"... der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann"
Petra Maueröder, PC Games 3/2000

Für ANSTOSS 3 zu werben ist eigentlich überflüssig, ihr kennt den beliebtesten Fußballmanager ja eh. Nur soviel: eure 15.000 Einsendungen wurden ausgewertet und berücksichtigt. Das bedeutet 3D-Fußballmotion vom Feinsten. Also! Dehnen, strecken, beugen – die nächste Zeit wird hart für eure Finger.
ANSTOSS 3. Da habt ihr was ihr wolltet.

Jetzt im Handel! Fang an, Du hast Anstoss.



PC CD

INFOGRAMES



Der Kampf gegen die Borg wird wieder einmal verlustreich werden. Selbst die Ferengi müssen, trotz all ihrer Fähigkeiten Handel zu treiben, zu den Waffen greifen.

Star Trek: Armada

Epische Echtzeitschlachten im "Star Trek"-Universum rücken in greifbare Nähe

Sitar Trek: Armada

GENRE:	Echtzeitstrategie
HERSTELLER:	Activision
ERSCHEINEN GEPLANT:	März 2000

www.activision.de

Maik Wöhler

Mit dem Zuschlag für die Linzenzen der begehrten Roddenberry-Welt hatte Activision Grund zum Jubeln. Denn nach dem eher mäßigen Actionadventure **ST: Der Aufstand** nähert sich jetzt ein Echtzeitstrategiespiel der Fertigstellung, das alle Anzeichen eines möglichen Toptitels aufweist. Die Geschichte der Kampagne knüpft an den für den Alpha-Quadranten verheerenden Krieg gegen das Dominion an. Die ehemaligen Alliierten, die Föderation, das romulanische Imperium und das Klingonenreich sind eifrig damit beschäftigt, die entstandenen Schäden zu beheben, als erneut Gefahr droht. Die nimmer müden Borg sind zurück und wollen nach mehreren fehlgeschlagenen Offensiven nun erneut für Wirbel im geschwächten Alpha-Quadranten sorgen. Die Kampagne wird nicht nur die Gelegenheit bieten, die Geschicke der drei stärksten Imperien zu leiten, vielmehr darf auch das Borg-Kollektiv zum endlich verdienten Sieg geführt werden. Etwa 26 Missionen, gespickt mit stimmigen Zwischensequenzen, werden nicht nur Trekkies begeistern.

Typische Echtzeitstrategie-Elemente wie Ressourcenmanagment und Forschung werden ebenso enthalten sein, wie große Schlachten, an denen bis zu 30 Schiffe beteiligt sind. Dabei sollen die Werften hergeben, was das Universum zu bieten hat. Von kleinen Erkundungsschiffen über Angriffskreuzer und -fregatten bis hin zu den großen Schlachtschiffen wie der Sovereign-Klasse. Um nicht ins Hintertreffen zu geraten, müssen auch Wissenschaftler beschäftigt werden, um bessere Ausrüstung wie Quantentorpedos zu entwickeln. Damit das Spielen verschiedener Rassen auch Sinn und Spaß macht, werden die vier Imperien unterschiedliche Fähigkeiten haben. Die Föderation verfügt z.B. über besonders leistungsstarke Schildgeneratoren, während Klingonen die mächtigeren Wummen haben – jedem Serien-Kenner dürfte die Tarntechnologie der Romulaner ein Begriff sein. Die Programmierer versprechen, daß die Unterschiede zwischen den Völkern nicht nur schmückendes Beiwerk sind, sondern tatsächlich unterschiedliche Strategien erfordern. Mit **Star Trek: Armada** ist ein weiterer Titel in der Mache, der sich vom 2D-Design verabschiedet. Verschiedene Betrachtungswinkel sollen für den nötigen Überblick sorgen. Eine schlichte Draufsicht vermittelt konservativen Spielern das alte 2D-Feeling. Damit Spieler sich nicht zu Materialschlachten hinreißen lassen, werden die Mannschaften der Schiffe zu einer lebenswichtigen Ressource. Des weiteren sollen Eure Soldaten mit jedem Einsatz an Erfahrung gewinnen, was ihren Wert steigert. Die angekündigten Features klingen interessant. Sollte es den Designern gelingen, ansprechende Missionen zu kreieren, der KI Glaubwürdigkeit einzuhauchen und trotz der Dreidimensionalität die Benutzerfreundlichkeit zu gewährleisten, können sich alle Strategen auf einen Hit freuen. ■



Schlimmer als Wolf359: Die Föderation im Kampf mit den Borg



Föderation und Romulaner schweben im selben Problem

SIE SIND DER
ERBAUER
Bauen Sie Burgen, Tempel, Gilden und vergrößern Sie so Ihr Königreich!

SIE SIND DER
ZERSTÖRER
Verhindern Sie die Ausbreitung des Bösen!

SIE SIND DER
KRIEG
Stellen Sie Armeen auf, um das Land von Rebellen und Monstern zu befreien!

SIE SIND DER
FRIEDEN
Bringen Sie Freiheit und Wohlstand für das notleitende Volk!

SIE SIND DIE
MACHT
Bündeln Sie die Stärke des Königreiches um Invasionen zurückzuschlagen und Ihren Thron zu sichern!

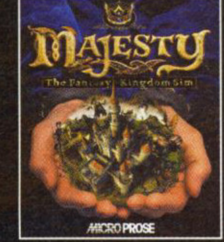
SIE SIND DAS
GESETZ
Sie erheben Steuern, erklären den Krieg, senden Helden zum Erkunden aus, greifen an oder verteidigen!





MAJESTY

SIE SIND DER
KÖNIG
HERRSCHEN SIE!



Ab März 2000 erhältlich

Großes Gewinnspiel auf: www.microprose.de



© 2000 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Cyberlore Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht durch Hasbro Interactive, Inc. Entwickelt von Cyberlore Studios, Inc.





MICROPROSE



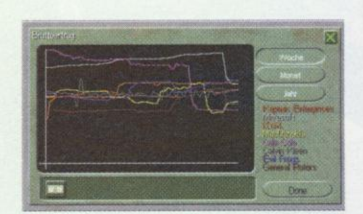
Der Firmenesitz: Die Fabrikhalle im Hintergrund hat schon ein paar Ausbaustufen hinter sich

Business Tycoon

Eine Wirtschaftssimulation, die wie ein strategisches Wargame funktioniert – das soll Spaß machen? Komischerweise – es macht Spaß...

Business Tycoon

GENRE:	Wirtschafts-Strategie
HERSTELLER:	Stardock/Ubi Soft
ERSCHEINEN GEPLANT:	Ende 2000
www.ubisoft.de	



Diese etwas dünnblütigen Kurven informieren über den Erfolg im Vergleich zur Konkurrenz

Joe Nettelbeck

Tja, da hat sich Ubi-Soft wirklich ein eigenartiges Stück Software an Land gezogen: Auf den ersten Blick weiß man gar nichts rechtes mit der flott voranschreitenden Echtzeit-Simulation anzufangen, doch wenn man dann allmählich dahinterkommt, wie das Teil zu steuern ist, macht's auf einmal Laune und man stellt fest, daß das Manual recht hat, wenn es den Business Tycoon ein Kriegsspiel nennt – auch wenn man das vorher mehr für einen Werbegag hielt.

Tatsächlich ist es so, daß der Tycoon kinderleicht zu handhaben ist, wenn man erstmal herausgefunden hat, wie es geht. Von da an mutiert das Spiel beinahe zu einem Actionspiel, da man die Echtzeituhr heraufdreht, um nicht so lange auf die Fertigstellung von Bauvorhaben oder die Beendigung von Forschungsprojekten warten zu müssen.

Im Grunde hat das Game eine Menge von „Risiko": z.B. die in Regionen aufgeteilte Weltkarte. Man bekommt eine dieser Regionen als Standort zugeteilt und soll sich nun in einer bestimmten Sparte (Computer, Auto- oder Flugzeugbau) gegen die Konkurrenz durchsetzen. Die Mittel dazu sind vielfältig: Intensivere Produktion, mehr Werbung, Forschung, Preispolitik, Motivierung der Mitarbeiter, Industriespionage, Verleumdungen, Beziehungen usw..



Im Forschungsfenster werden die neuen Projekte gestartet – natürlich erst, wenn zuvor ein Labor gebaut wurde...



Der Startpunkt wird zugeteilt: In unserem Fall war es Ostaustralien

Wobei zwischen langfristigen Strategien (wie einem Schwerpunkt in der Entwicklungsabteilung) und kurzfristigen taktischen Maßnahmen wie dem Streuen von Gerüchten zu unterscheiden wäre. Letztere bekommt man hauptsächlich in Form von mehr oder weniger zufälligen „Aktionskarten", die zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden können. Ziel der Veranstaltung ist es, durch den weltweiten Aufbau von Produktionsstätten und Vertriebsstrukturen einen bestimmten Marktanteil zu erreichen, dessen Höhe sich nach der Anzahl der computergesteuerten Widersacher richtet. Aber auch im Multiplayerbereich steuern die Entwickler durch Einrichtung von Internetservern bemerkenswerte Marktanteile an. Wunderlich erscheint da nur, daß das Spiel erst Ende 2000 herauskommen soll, obwohl es schon jetzt problemlos spielbar und teilweise ins Deutsche übersetzt ist...■

Jetzt Frühbuchen!
PC-Abenteuer-Urlaub in
zauberhafter Begleitung

The Longest Journey

„Bemerkenswerte Story...
The Longest Journey bietet
beste Rätselkost."
PC Player 02/2000
– Udo Hoffmann

„Darauf habe
ich gewartet"
Gamestar 03/2000
– Gunnar Lott












www.longestjourney.de




Zum Vergleich eine Straßenszene aus dem Ur-"Gangsters"

Gangsters II

Der Erfolg, den Hothouse vor einiger Zeit mit „Gangsters" hatte, brachte der Firma viel Lob wegen der originellen Idee ein – und einige Kritik wegen der oft umständlichen Steuerung...

Joe Nettelbeck

Was das erfolgreiche Spielkonzept angeht, soll daher auch im Nachfolger der Kriminal-Ballade alles beim Alten bleiben: Als Anführer einer 30er-Jahre-Gangsterbande gilt es, sich in einer Stadt zu etablieren, legale und illegale Betriebe einzurichten, Schutzgelder zu kassieren, Leute zu entführen, Alkohol zu schmuggeln, und was der einträglichen Vergnügungen mehr sind.

Aber schon hier stoßen wir auf erste Unterschiede: Denn nicht mehr nur eine, sondern viele Städte warten auf den Paten, ja, sogar eine ganze Kampagne soll eingebaut werden, an deren Schluß man Unterwelt-Herr über den ganzen (fiktiven) Staat New Temperance ist. Weiter geht es mit einer noch detaillierteren Umwelt, die nun auch Tag- und Nachtzyklen und stärker ausgeprägtes Spezialistentum beinhaltet. Abgesehen davon sind die verschiedenen Städte nunmehr eher als Missionen denn als freies Spiel konzipiert – wobei es darum gehen kann, alle „Konkurrenten" auszuradieren, bestimmte Personen auszuschalten oder spezielle Firmen zu ruinieren. Die größte Änderung dürfte wohl darin bestehen, daß das ganze Spiel nun komplett in Echtzeit ablaufen wird. Die Planungsphase zu Beginn einer neuen Woche fällt also weg, alle Befehle werden direkt im Spielbildschirm gegeben. Natürlich wird man aber den Zeitablauf anhalten können, um so in Ruhe die jeweiligen Informationen zu studieren.

Auch das Interface wurde gründlich renoviert: Mit nur wenigen logischen Mausklicken soll es möglich sein, seinen Gangstern komplexe Befehle zu erteilen. Soweit es um Gebäude geht, werden die darauf bezogenen Handlungsmöglichkeiten aus einem Popup-Fenster abgeleitet. Und wenn man mit einer Metropole fertig ist, wird man seine profiliertesten Langfinger in die nächste mitnehmen dürfen – nicht ganz unwichtig, zumal es, abgesehen von den gewöhnlichen Kriminellen in jeder Stadt, auch ein paar ganz besondere Spezialisten gibt, etwa besonders geniale Geldfälscher oder außergewöhnlich gute Tresorknacker.

Optisch und handwerklich hat sich ebenfalls etwas getan, auch wenn es auf den ersten Blick kaum auffällt, denn das Game arbeitet jetzt mit HiColour, während der Vorgänger ja noch mit 256 Farben auskam. Für die Animationen der Stadtbewohner hat Hothouse diesmal Motion Capturing verwendet. Und die ehemals ziemlich steile Lernkurve (hervorgerufen durch die bereits erwähnte umständliche Steuerung und das auch nicht immer sehr hilfreiche Handbuch) soll nunmehr schön sanft und glatt verlaufen...■

Auch die Info-Fenster (wie hier z.B. zu einer Fälscherwerkstatt der Konkurrenz) sind klar und übersichtlich

Stadtdesign bei „Gangsters II" - auf den ersten Blick kaum ein Unterschied, aber die klarere Iconstruktur fällt sofort auf!

Gangsters II

GENRE:	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER:	Hothouse/Eidos
ERSCHEINEN GEPLANT:	Herbst 2000

www.hothouse.org

Release: 2. Quartal 2000

cdv

"KRIEG KANN MAN NICHT SPIELEN"







...SAGT MEIN OPA!

Und das sagt die Presse:

"What a rush! The detail and realism in the simulation will knock your socks off! ..."

BetaZine.com 17.11.99

"Sudden Strike hat das Zeug dazu, das Genre zu revolutionieren."

PC Games 1/2000



"Ein Echtzeit-strategical von bisher ungekannter Detailfreudigkeit ..."

Power Play 12/99

"Erst denken, dann schießen", "Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet Sudden Strike viel taktische Tiefe"

GameStar 1/2000



The Real Neverending Story

Joe Nettelbeck

Rettet Fantasien! Lange kann es nicht mehr dauern, bis sich dieser Schlachtruf dank der Münchner Softwarefirma Discreet Monsters auch auf dem Computer zum Motto unermüdlicher Ende-Fans mausert. Grund genug für uns, in die nahezu unergründliche Bilderkiste der Monsters zu greifen und Euch schon mal einen optischen Vorgeschmack auf das irgendwie etwas schrille Phantastical zu ermöglichen...

© 1999 by discreet monsters, Munich, Germany

Deine Scheine sind uns heilig!



Nur bei E-Plus schon ab 2,5 Pfennig* mit Free & Easy mobil telefonieren. Keine Vertragsbindung. Keine Grundgebühr.

★ für innerdeutsche Gespräche bis 10 Sekunden ins Festnetz (ohne Sondernummern) am Wochenende mit Free & Easy Weekend (Kosten pro Gespräch werden jeweils auf ganze Pfennigbeträge nach kaufmännischem Prinzip gerundet.)

Infos unter 0 18 03-177 177 oder Internet www.eplus.de

e·plus

So nah, als wär man da



Naturschauspiel: Angesichts dieses schönen Wasserfalls vergißt sogar der Zwerg kurzzeitig seine Goldgier...

Warcraft III

AUS DEM DUELL WIRD BALD EIN HARTER SECHSKAMPF

Generäle, die sich gerne in uneinnehmbaren Festungen einigeln, werden in Warcraft III gezwungen, mit ihren Kämpfern durch die Welt von Azeroth zu ziehen. Ein paar Rollenspiel-Elemente sollen die Entdeckerlust fördern.

Ralf Müller

Vor rund vier Jahren hatten sich zahllose Strategiespieler in die Schlacht Orcs gegen Menschen verbissen: Warcraft II von Blizzard war das beliebteste Echtzeitgemetzel im Fantasy-Outfit. Und auch der Nachfolger soll nun gegen Jahresende ein ähnliches Suchtpotential entfalten. Um dies zu erreichen, wurde das Spielprinzip mächtig aufgebohrt: Sechs Rassen (jede spielbar) bekriegen sich in sechs Kapiteln der Hintergrundstory, eingebettet in eine hübsche neue 3D-Engine. Die übliche Vorgehensweise aus „wir sammeln Ressourcen und bauen dafür eine Basisfestung" fällt aber in Warcraft III flach. Erstens gibt es die Rohstoffe Holz und Öl überhaupt nicht mehr, und zweitens läßt sich Gold nicht nur per Bergbau finden: Umherstreifende Monster mit vollen Taschen wie auch schwerbewachte Schatztruhen locken den abenteuerlustigen Kämpfer.

Warcraft III

GENRE:	Strategiespiel mit RPG-Elementen
HERSTELLER:	Blizzard
ERSCHEINEN GEPLANT:	Ende 2000

www.blizzard.com



Alles 3D: Die dreidimensionale Warcraft III-Landschaft beeindruckt durch Lichteffekte, feine Texturen und voll animierte, plastische Kämpfer



Mach´ mal Pause: Unsere immer noch überschaubar kleine Party versorgt sich in der roten Stadt



Flattermann: Mit fliegenden Drachen sorgen die Zwerge für unheilvollen Mörserbeschuß von oben



Eisdrache: Wenn das nicht ein Endgegner ist? Unser Held (rechts unten) wirkt erschreckend klein...

Der Bildschirmheld muß natürlich nicht allein umherziehen, sondern baut sich eine kleine, schlagkräftige Truppe auf, um mit ihrer Hilfe Quests und manche taktische Spezialmission zu meistern. Falls der Held dabei stirbt, erwacht er in der nächstgelegenen Stadt - ohne dabei Erfahrungspunkte zu verlieren. Von den Fähigkeiten und der Führungsstärke Eurer Helden wird es abhängen, aus wie vielen Kämpfern die Truppe bestehen kann. Die besten Abenteurer unterhalten schließlich eine kleine Privatarmee, was die übliche Rollenspielparty deutlich übertrifft...

Die Welt Azeroth wird also vielschichtiger: Neutrale Städte, geheimnisvolle Tempel, wilde Monsterhorden, starke Burganlagen, magische Effekte und wundersame Waffen versprechen ein völlig neues Warcraft-Feeling. Zumal der Spieler mächtige Designwerkzeuge erhalten soll, mit dem beinahe jeder Aspekt des Spiels veränderbar sein könnte: Optik, Aussehen der Charaktere, Quest-Typen, Missionsziele, Gegnersorten, KI-Attribute, Spezialfertigkeiten und die Zaubersprüche sollen zu den regulierbaren Parametern gehören – eine Java-basierende Scriptsprache macht es möglich. Auch ein serienmäßiger Karten-Editor – bei Warcraft II einer der Erfolgsgaranten – sei laut Blizzard beim Kaufstart bereits im Grundpaket enthalten.

Die neue 3D-Engine unterstützt Glide und Direct-3D, lasse sich aber auch auf einem 200er-Pentium noch per Software-Rendering betreiben. Die um 180 Grad schwenkbare aber nicht zoombare Kamera hängt dichter über den Köpfen der Akteure als von Warcraft II gewohnt. Es gibt ja auch mehr zu sehen, denn Farbpalette, Texturreichtum und erstaunliche Licht- und Wettereffekte verdichten die Atmosphäre. Alle Gliedmaßen der auftretenden Figuren und Monster sind voll 3D-animiert. Blizzard-Produkte sind wie gehabt für das hauseigene Battle.net präpariert. So dürfen sich in Warcraft III größere Spielergruppen (bislang war die Rede von zwölf) zu ausufernden Multiplayer-Sessions auf dem Battle.net oder im Netzwerk (LAN) einfinden. Zu den Modi sollen auf jeden Fall „Teamplay“, „Duell“ und „Questing“ gehören. ■



Störender Besuch: Die Nachtruhe der Minenarbeiter wird jäh durch einen Minotaur-Angriff beendet



Stippvisite: Der magisch bewanderte Orc-Held (mitte) greift mit seiner Horde das Lager der Menschen an

Techno Mage

MIT FEUERSCHWERT UND ÖLKANNE

Mischling Melvin macht miese Monster matt – und rettet die tolle Talis vor tausend Tatzelwürmern.

TechnoMage	
GENRE:	Action-RPG
HERSTELLER:	Sunflowers/ Infogrames
ERSCHEINEN GEPLANT:	Sommer 2000
www.sunflowers.de	

Joe Neltelbeck

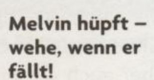
Schwummrig wuseln Nebelschwaden durch gespenstische Gewölbe, angestrahlt durch Geisterfackeln und Kerzenflammen. Wasser tropft in stillgelegten Kanälen. Keine Frage, von Atmosphäre verstehen sie was, die Marketingstrategen aus dem Hause Sunflowers – und das führten sie uns anläßlich einer „TechnoMage"-Präsentation bei Frankfurt ausführlich vor. Schauplatz der schauerlichen Veranstaltung war das Katakombengewirr unter einem verlassenen Klärwerk, und was würde auch besser zu den Dungeons und Verliesen passen, durch die Melvin im neuen Action-Rollenspiel der Sonnenblumenfirma kraxeln muß?

Melvin ist jedenfalls anders als alle anderen in der Fantasy-Welt Gothos, und das ist Teil des Problems. Alle anderen sind nämlich entweder „Dreamer" (magische Zauberkünstler) oder „Steamer" (untersetzt gebaute Dampfmaschinenbastler). Die einen leben mehr oder weniger friedlich neben den anderen her – Kontakte gibt es kaum, und solche der zwischenmenschlichen Art sind gleich ganz verboten. Kein Wunder, daß der in Dreamertown aufwachsende Melvin es nicht gerade leicht hat, denn er ist ein Halbblut.

Eines Tages gibt es ein Erdbeben. Dreamertown kommt mit einem blauen Auge davon, aber ein herbeihetzender Bote aus Steamertown berichtet über großflächige Zerstörungen und gräßliche Monster, die aus Erdspalten hervorbrechen. Die erschreckten Dreamer machen Bastard Melvin verantwortlich und kicken ihn aus dem Dorf. Was bleibt dem armen Tropf nun anderes übrig, als sich nach Steamertown zu wenden, wo dem Hörensagen nach sein Vater leben soll. Natürlich geht dort momentan alles drunter und drüber, was in viel Arbeit und noch mehr Quests zum

Herzhaft greift Melvin in die morschen Knochen





Melvin hüpft – wehe, wenn er fällt!

Ausdruck kommt. Allerdings kann unser Held seinen Vater nicht entdecken, denn der machte sich mit ein paar Kollegen auf den Weg in eine der frisch aufgebrochenen Bodenspalten, um im Untergrund nach Gründen für die Katastrophe zu suchen.

Tja, man ahnt es schon, der Arme ist nicht allzuweit gekommen, und die ganze Verantwortung für die Rettung beider Nationen lastet nun auf Melvins Schultern. An sich ein ganz guter Platz, denn wer wäre besser geeignet für eine solche Mission der Völkerverständigung als ein Mischling? Nun ja, Talis vielleicht, denn dieses bezaubernde Mädel, das Melvin unterwegs aufstöbert, ist ebenfalls ein Halbblut. Klarer Fall, daß die beiden stehenden Fußes eine Reisegesellschaft gründen...

Was sich so locker vom Hocker erzählen läßt, ist freilich für den Spieler ein kniffliges Iso-Rollenspiel durch acht umfangreiche Level mit mehr als nur ein bißchen Konsolen-Touch. Items und Goldstücke sammelt man durch Drüberlaufen ein, speichern kann man an bestimmten Punkten und die Steuerung reduziert sich rein auf die Tastatur. Bei „Final Fantasy VIII" wegen der zahlreichen Untermenüs noch eine echte Plage, entpuppt sich der Verzicht auf die Maus hier als eine durchaus vertretbare Angelegenheit: Mit wenigen Tasten hat man alles im Griff, und die reine Richtungssteuerung des Helden per Cursortasten funktioniert ohnehin mindestens so gut wie jede Maus. Rätselmäßig werden wir es mehr oder weniger mit gewohnter Kost zu tun bekommen: Aufträge erledigen, reden, Objekte nehmen, kämpfen, Bodenplatten beschweren, so daß sich Türen öffnen, und dergleichen Scherze mehr. Aber keine Sorge, daß solche eher konventionellen Zutaten einen ausgesprochen leckeren Kuchen ergeben können, hat „Hexplore" ja vor zwei Jahren nachdrücklich bewiesen. Und natürlich kommt die Magie nicht zu kurz: Ausgehend von einigen grundlegenden Zaubern wie Feuerball, Einfrieren usw. verbessern sich die Bestandteile der Spells mit der Zeit, so daß die Feuerkugel schließlich womöglich zu einem heftigen Flächenbrand mutiert...

Nicht ganz unproblematisch war bei der frühen Alphaversion, die wir ausprobieren konnten, die Sache mit dem rundum drehbaren Bildschirm. An sich nicht übel, ja wegen der barocken Optik mit ihren ausladenden Objekten oft geradezu notwendig, fällt das Drehen per Hand doch schnell lästig. Aber die Hersteller versprachen den Einbau einer Automatik. Zur Rettung des leicht verschütt gehenden Orientierungssinn werden sich die Programmierer noch etwas einfallen lassen müssen, doch davon abgesehen scheint das Game bereits jetzt ein erstaunlich ausgereiftes Stadium erreicht zu haben, das auf einen spannenden und spaßigen Melvin-und-Talis-Sommer hoffen läßt. ■



Hier einmal die kompletten Menüs eingeblendet



Bomben dienen weniger zum Kämpfen als zum Freisprengen von Wegen





Ehre dem Kerkermeister

Ein Gespräch mit Leveldesigner Matthias Stiffel und Story-Guru Stephan Winter



Stephan Winter (links), Matthias Stiffel (rechts)

Power Play: Was ist das Wichtigste, wenn man einen neuen Level zusammenbaut?

Matthias Stiffel: Teamwork! Wir Levelfreaks setzen uns mit den Grafikern zusammen und besprechen, wie es aussehen soll. Und natürlich wirft jeder aus der ganzen Truppe seine guten Ideen in die Debatte.

PP: Ein bunt zusammengeschüttetes Labyrinth reicht aber nicht. Jemand muß doch Struktur und Pfiff hineinbringen?

MS: Ich, nachts im Bett.

PP: Äh... Im Bett?

MS: Genau, die einzige Tageszeit, zu der ich Ruhe für solche Dinge habe.

PP: Verstehe. Stephan, ich habe bei der Präsentation zwar mehrmals tolle Videos mit Talis gesehen, das Mädel im Spiel selber aber nie bemerkt. Kommt sie dort überhaupt vor?

Stephan Winter: Sicher, allerdings nur bei bestimmten Gelegenheiten, und man dirigiert sie dann nicht selbst. Damit ersparen wir uns das alte Problem, mehrere Charaktere gleichzeitig in Echtzeit zu steuern.

PP: Wofür gibt es die meiste Experience? Rätsel oder Kämpfe?

SW: Im Durchschnitt würde ich sagen, daß Experience durch Kämpfe ein leichtes Übergewicht hat. Das variiert aber stark von Level zu Level.

Inside CD

Neben interessanten Demos, die einen ersten Blick auf neue Spiele gestatten, findet Ihr diesmal auch zwei spielbare Demos zu unseren aktuellen Testberichten von "Majesty" und „Theocracy" auf der CD.



Demos

Pünktlich zum Test: Spielbare Demos zu

MAJESTY & THEOCRACY

Weitere Demos:

- Diablo 2 (selfrun)
- Ibiza Comic Poker
- Metal Fatigue
- Puzzle Trouble
- Satanica
- Shogun Total War
- C&C: Tiberian Sun

updates

- Antietam – Beta-Patch
- Close Combat 4 – Patch 2
- Darkstone – Upd. 1.5
- Drakan – Upd. 4.4 (engl.)
- Indiana Jones 3 – Upd. 1.2
- Phoenix – Upd. 1.1
- Swat 3 – Upd. 3.1
- Ultima 9 – Upd. 1.18

Tools

- DirectX 7 Win 95/98 – Systemtreiber (dt)
- Hex-Workshop 32
- WinZip 7.0 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Shareware
- Active Movie
- Acrobat Reader

Goodies

- MegaFont Starter Edition 2.0

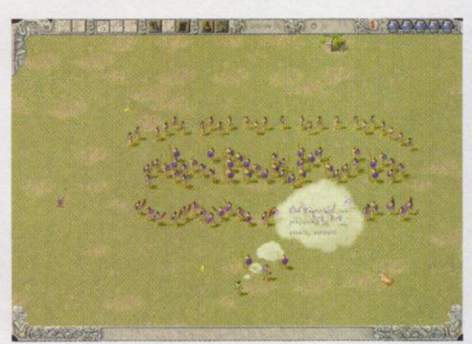
MAJESTY

Der König der Diebe hat in Majesty seinen großen Auftritt, denn in diesem Echtzeit-Strategiespiel läßt der PC-Herrscher jeden für sich arbeiten, auch Magier, Gnome, Zwerge, Elfen und Ritter, ja sogar Bären und Skelette. Alles, um gegen vitale Drachen, böse Liches und miese Monster zu bestehen.



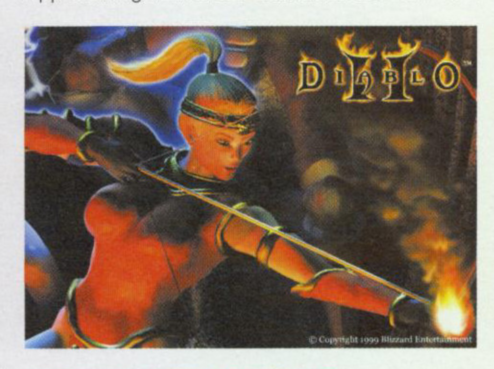
THEOCRACY

Atzteken-Strategie für Leute mit viel Freizeit. Bis ins letzte Detail verwaltet Ihr ein zentralamerikanisches Riesenreich und sammelt Kräfte gegen den Ansturm der Spanier. Hier könnt Ihr vorab schon mal in die Häuptlingsrolle reinschnuppern.



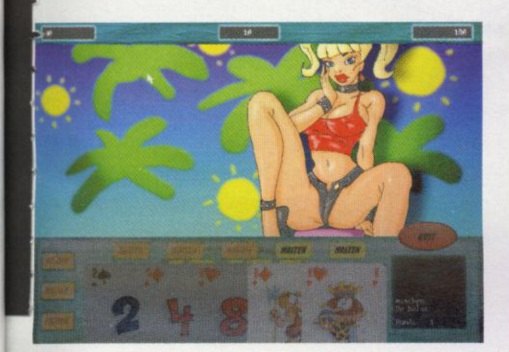
DIABLO 2 (SELFRUN)

Bald soll Diablo II auf den Markt kommen. Das hören wir schon seit Monaten. Trotz der Verzögerung hat Blizzard es noch nicht geschafft, für das Publikum eine spielbare Demo auf die Beine zu stellen. Immerhin gibt es jetzt als atmosphärischen Appetitanreger einen selbstauflaufenden Mini-Film.



IBIZA COMIC POKER

Wer „Wet" mochte, dem wird auch dieses Strippoker-Spiel von Blackstar gefallen. Mit dieser Demo könnt Ihr schon mal ausprobieren, wie es ist, gegen drei Ibiza-Strandschönheiten anzutreten, die nur darauf warten, gut geblufft zu werden. Waidmanns Heil...



METAL FATIGUE

Dieses Echtzeitmech- oder Parallelebenen-Strategiespiel bringt neue, erfrischende Konzepte, bleibt aber übersichtlich und leicht bedienbar. Volle 3D-Optik und Mech-Bastelei im Himmel und auf Erden (und im Untergrund) sind ein klarer Hinweis darauf, diese Demo unbedingt mal anzutesten.



PUZZLE TROUBLE

Steine tauschen, Farben auf die Reihe bringen oder gar nach Vorgabe und unter Zeitlimit ganze Steinchenkonstruktionen zusammenbasteln – leicht zu lernen, schwierig zu beherrschen. Und ähnlich wie weiland bei „Tetris" wird's mit der Zeit immer schneller...



SATANICA

Von Raum zu Raum durch Wälder und Verliese, ein Monster nach dem anderen plätten sowie hin und wieder mal Hebel ziehen. Warum? Ach, da war was mit Dämonen, und die vier Völkerstämme müssen auch gerettet werden. Ob Euch das gefällt, könnt Ihr hier überprüfen...



SHOGUN TOTAL WAR

Der ganz große Maßstab und Armeen mit Tausenden von Kriegern in endlos weiten Landschaften, dazu ein komplexes Wirtschaftsmodell? Das hat ja schon bei Red Lemons Braveheart nicht funktioniert. Können es die Japaner besser als die Schotten? Schaut selber nach!



C&C: TIBERIAN SUN

Wer will noch mal, wer hat noch nicht? Gibt es einen Strategiespieler, der Westwoods letztjährigen Neuaufguß der C&C-Saga nicht kennt? Der Kampf der guten GDI gegen die bösen NOD kann hier noch einmal exemplarisch begutachtet werden, kurz bevor das Add-On erscheint.



Die Rückkehr der



Rollenspiele sind wieder „in"! Das ehemals totgesagte Genre erlebt derzeit eine wahre Rennaissance. Grund genug für die PowerPlay, sich des Themas anzunehmen. Detailliert berichten wir über die RPG-Hits des Jahres 2000. Außerdem beleuchten wir auf den folgenden Seiten eingehend Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Rollenspielzunft.

Luc Martin

Ob Action-Adventure, 3D-Shooter, Echtzeitstrategie oder Fußballmanager: Zur Zeit enthält beinahe jede zweite Presseankündigung eines neuen Spieles die drei magischen Buchstaben: RPG (= Role Playing Game). Rollenspiel-Anleihen sind beliebt, denn die typische Charakter-Generierung und -Entwicklung sowie das Agieren als Team (Party) geben auch Actiongames einen realistischeren Anstrich. Doch auch die reinen, PC-basierenden Rollenspiele haben in der jüngeren Vergangenheit eine interessante Entwicklung mitgemacht.

Die Zeichen der Zeit

Das mußte – wohl zu seinem Mißfallen – auch Rollenspiel-Pionier Richard Garriott alias Lord British erleben. Nach Jahren des Erfolges konnte er ab 1997 kaum noch Geld mit Rollenspielen verdienen . Gerade mal einem Light-Rollenspiel wie Diablo (von Blizzard) gelang es, das Interesse der Konsumenten zu fesseln. Andere RPG-Projekte scheiterten entweder oder wurden von vergleichsweise lächerlich kleinen Entwicklerteams auf Sparflamme weitergeköchelt. Der Markt schrie eher nach seichter Action, hektischer Echtzeitstrategie und plumpem Ego-Geballere. War Garriott beeindruckt? Womöglich. Auf jeden Fall wurde er nach einem mittleren Fiasko mit Ultima VIII und einer längeren schöpferischen Pause von Origin-Besitzer ElectronicArts an die kurze Marketing-Leine genommen. Jedenfalls gab man den Zeichen der Zeit nach, krempelte die schon ausformulierten Pläne für Ultima IX um und kündigte das Spiel im Jahr darauf stolz als Action-Adventure an. Nun, kürzlich konnten wir feststellen, wie die Geschichte ausgegangen ist: Abgesehen von einer verfrühten Veröffentlichung (Fehlerreichtum!) und Origins traditioneller Überforderung der Benutzer-Hardware präsentierte Richard Garriott uns ein actionbetontes Adventure. Zugegeben ambitioniert - und das nicht nur hinsichtlich der Minimalkonfiguration, sondern durchaus mit gehobenem Anspruch, beeindruckendem Tiefgang, innovativer Interaktion und komplexer Story – für ein Action-Adventure. Ende gut, alles gut? Weit gefehlt! Nachdem erste zurückhaltende bis verärgerte Reaktionen ob des unfertigen Zustands des Produktes ja kurzfristig durchaus zu erwarten waren, blieben die Lobeshymnen von den meisten Seiten auch weiterhin aus. Mehr noch, nachdem alle Vorbestellungen der Fangemeinde ausgeliefert worden waren, ebbte der Absatz rasch ab. So beehrte das Spiel -- immerhin der neunte Teil einer erfolgreichen Serie -- gängige Verkaufscharts höchstens mit einer kurzen Stippvisite.

Die Presse und die Konsumenten bemängelten nach der erfolgreichen Eliminierung der meisten Bugs zwei Monate nach der Veröffentlichung einstimmig das, was Ultima IX zum sicheren Hit hätte machen sollen. Zuviel Action, zuviel Adventure, zuwenig Komplexität, zuwenig Ultima, zuwenig Rollenspiel.

Was war geschehen? Wie es scheint, haben sowohl die Entwickler in ihren dunklen Kellern wie auch der erfahrene Publisher die Entwicklung des Spielemarktes entscheidend verschlafen. Vielleicht haben sie auch bloß Pech gehabt. Tatsache ist, nachdem das Gameplay der Technologie in den letzten Jahren so oft den Vortritt lassen mußte, ist dieses jetzt wieder kräftig am aufholen. In jedem Genre ist ein Trend zu Spieltiefe und erhöhter Komplexität zu verspüren. Egal, ob Karrieremodus in Sportspielen, Plot und Interaktion bei Shootern, taktischer Tiefgang und Forschungsbäume in der Echtzeitstrategie. Überall kann man feststellen, daß erfolgversprechende Spiele Elemente aus anderen Sparten ausleihen und damit die Grenzen zwischen den Kategorien verwischen. Und wenn nun Jump'n'Run-Artisten, Scharfschützen, Fussballstars und Militäreinheiten plötzlich Tiefe gewinnen, Persönlichkeit entwickeln und sich bei zunehmender Erfahrung geschickter verhalten, erinnern sich nur allzu viele Entwickler an das vor kurzem noch als Unglücksbringer verschriene RPG.

Niedergang und...

Tatsächlich, Anfang bis Mitte der 90er brachten Rollenspiele ihren Entwicklern eher Unglück. Angesichts rasant fortschreitender Hardwaretechnologie gab es immer neue Spielmöglichkeiten. Gleichzeitig wuchsen aber auch die Ansprüche und damit der notwendige Produktionsaufwand. Die Titel anderer Genres konnten mit der daraus resultierende Kostenspirale dank des gleichzeitig vehement expandierenden Marktvolumens größtenteils mithalten. Hingegen war es den schwerer zugänglichen Rollenspielen nur geringfügig möglich, sich ein Stück vom großen Kuchen der Computerspielneulinge abzuschneiden. Das Strategiespiel hatte Glück: Die verbesserte Hardware ermöglichte schnellere Strategie in Echtzeit statt rundenbasiert. Dies erwies sich als äußerst einsteigerfreundlich und wirksam vermarktbar. Bei den Rollenspielen dauerte es viel zu lange, bis den Entwicklern mit Diablo ähnliches gelang. Und um die eingeschworene RPG-Fangemeinde bei der Stange zu halten, wurde schier Unmögliches verlangt: Die Entwickler fühlten sich zu einem Spagat zwischen technischem Anspruch und Spieltiefe gezwungen. Diese gleichzeitige Steigerung des Aufwands in zwei unterschiedlichen Bereichen (zusammen mit der damit verbundenen Problematik der erhöhten Fehler-Anfälligkeit) versprach eine vergleichsweise geringe Vergrößerung des Absatzes bei einer massiven Erhöhung des Produktionsaufwands.

Schlußendlich besaß die Sparte nicht die nötigen finanziellen und personellen Ressourcen, um diese Hürde zu meistern. Origin konnte sich noch glücklich schätzen, von ElectronicArts zu vorteilhaften Bedingungen aufgekauft zu werden. Andere Rollenspielspezialisten hatten zwei Möglichkeiten: Entweder begnügten sie sich mit einem Nischendasein – in der Gefahr,

Rollenspiel-Ritter



RPG-Special





Diablo II (oben) und Neverwinter Nights (rechts) verfolgen innerhalb der derzeitigen Rollenspiel-Hochkonjunktur gänzlich gegensätzliche Konzepte.

irgendwann sang- und klanglos einzugehen (u.a. Mindcraft) – oder aber sie schafften sich ein stabileres Standbein, indem sie ihre Produktepalette auf andere Sparten verlagerten (zum Beispiel Interplay).
Das Genre, das zusammen mit den ersten Adventures auf den Großrechnern amerikanischer Universitäten die Gründungstage der Computerspielbranche erlebt hatte, drohte ernsthaft, komplett aus der kommerziellen PC-Spielelandschaft zu verschwinden. Solche wegweisenden Klassiker wie Ultima, Wizardry, The Bard's Tale, Might&Magic und Pool of Radiance schienen in eine wirtschaftliche Sackgasse zu führen. Neben einigen qualitativ minderwertigen und wenig erfolgreichen Nischenprodukten gewährten lediglich die zaghaft angekündigten und oft verschobenen Fortsetzungen der großen RPG-Serien einen Hoffnungsschimmer am Horizont. Daneben unterhielten nur einige scheinbar besessene Freaks das MUD-Phänomen (Multi-User-Dungeon) im noch jungen Internet

Das Comeback der Rollenspiele

Tot und begraben sollte die Sparte heute also eigentlich sein. Trotzdem gibt es sie wieder: Spiele wie Planescape: Torment, Might&Magic VII oder Baldur's Gate lassen sich nicht als Produkte anderer Genres mit Rollenspielelementen erklären. Schließlich besteht ein richtiges Rollenspiel aus weit mehr als Charaktergenerierung und -entwicklung. Diese Generation von RPGs mag im Gegenteil zwar vereinzelt Elemente von anderen Genres (Strategie, Action, Adventure) ausborgen, sie sind aber ganz klar Rollenspiele im klassischen Sinne. Mehr noch, sie bewegen sich weiter in Richtung ihres Ursprungs, dem Pen&Paper-Rollenspiel, als dies zuvor überhaupt möglich gewesen wäre. Wie kam es zu dieser Entwicklung?
Zum einen dürfte das Erwachsenwerden einer zweiten Generation von Computerspielern damit zu tun haben, jener Jungs und Mädels, welche mit dem Boom der Branche in den frühen 90ern den PC als Spielemaschine entdeckt hatten. Sicherlich könnte bei ihnen Diablo als ‚Einstiegsdroge' eine Schlüsselrolle gespielt haben, wobei ihr Anspruch mit ihnen gereift ist. Diese Leute warten jetzt zwar sehnlichst auf Diablo 2, sehen sich aber durchaus auch komplexere Titel derselben Sparte an. Anderseits war das Genre aber auch gar nicht richtig totzukriegen. Denn anders als den meisten anderen liegt ihm eine verbreitete Pen&Paper-Basis zugrunde, aus deren Spielergemeinde sich viele Spieldesigner – auch in anderen Sparten – rekrutieren. Dies schafft natürlich immer wieder von neuem Interesse und Inspiration für Computer-RPGs.

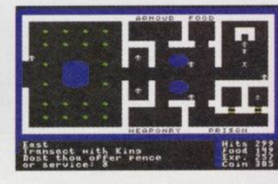
Meilensteine des Genres:



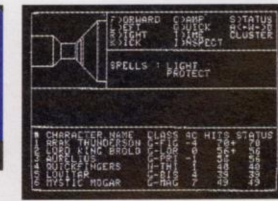
- Akalabeth (1978)



- Rogue (1980)



-Ultima I (1980)



-Wizardry I (1981)



-Ultima IV (1985)

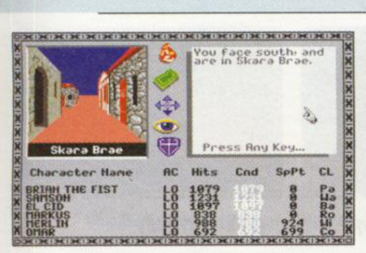


Zudem sollte auch nicht übersehen werden, daß parallel zur PC-Spielelandschaft ein riesiger Markt für Konsolenrollenspiele besteht, dessen japanisch geprägte Rollenspielproduktion zu keiner Zeit zu versiegen drohte. Ob als Inspiration oder direkt als Konvertierung haben sich die beiden Märkte am Rande immer beeinflußt und werden dies wohl auch in Zukunft tun.

Quo vadis, RPG?

Nun fragt sich natürlich: Gibt's sie denn wirklich, die vielversprochene Rollenspielschwemme? Oder ist das alles nur ein neuer, leerer Hype der Industrie, aufgekommen nach einer erfrischenden leichten Brise neuer Rollenspiele? Ein kurzer Blick in die Annalen der PowerPlay - ganz unten im dunklen, feuchtkalten Keller unserer Redaktion - scheint die allgemeine Meinung zu erhärten. Tatsächlich war es zwischen 1990 und 1993 üblich, daß wir jährlich etwa 20 Rollenspiele präsentiert bekamen, also ca. 13 % der Gesamtzahl von 150 PC-Spielen im Jahr. Von 1994 bis 1998 sinken diese Zahlen auf etwa 8 RPGs pro 250 Spiele, also nur noch etwa 3%! Erst im vergangenen Jahr verdoppelte sich die Zahl der von uns getesteten Rollenspiele wieder auf 14 Stück. Ein etwas ausführlicherer Blick in die Kristallkugel prophezeit eine Fortsetzung dieses jüngsten Trends. Eine Recherche im Internet offenbart mehr als 100 PC-Rollenspiele, welche in den nächsten zwölf Monaten erscheinen sollen, wenn den Angaben ihrer Hersteller annähernd zu trauen ist. Wir haben die Online-Titel weggelassen und alle wichtigen Spiele herausgearbeitet, die Ihr im Auge behalten solltet. Also, Vorhang auf für die 2000er-Rollenspiel-Generation:

→



-The Bard's Tale I (1986)



-Starflight I (1986)

Kleines Rollenspieler-ABC

Wer schon längst mal wissen wollte, was uns die Rollenspieler mit ihren merkwürdigen Begriffen eigentlich mitteilen wollen, der hat's jetzt endlich mal schwarz auf weiss:

Eigenschaften
Attribute oder Abilities. Ein Satz von Zahlenwerten, welche die grundlegende körperliche und geistige Veranlagung eines Charakters anzeigen. Meist aufgeteilt in Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Widerstandsfähigkeit, Weisheit, Charisma oder ähnlich. Verändern sich beim Levelaufstieg meist nur geringfügig.

Erfahrungspunkte und -stufe
EP oder XP und Level. Lehrreiche Erfahrungen eines Charakters werden ihm als EP gutgeschrieben. Wenn er eine festgesetzte Limite akkumuliert, darf er in einen höheren Level aufsteigen und gewinnt dadurch Fähigkeiten und HP hinzu. Dieser Level ist eine Art Rang und zeigt die relative Stärke eines Charakters an.

Fertigkeiten
Fertigkeiten sind Werte, die erlernbare Fähigkeiten eines Charakters beschreiben, zum Beispiel Fechten oder Stehlen. Sie können üblicherweise bei einem Levelaufsteig gesteigert werden.

Klasse und Rasse
Die Rasse eines Charakters bestimmt, ob er biologisch als Mensch, Zwerg, Alien oder etwas anderes zu klassifizieren ist und wirkt sich auf die Eigenschaften sowie auf die zur Verfügung stehenden Klassen aus. Seine Klasse entspricht der gewählten Karriere und schlägt sich auf die Auswahl und den Anfangswert der zur Verfügung stehenden Fertigkeiten nieder.

LARP
Live-Action-Rollenspiel. Das LARP führt den Gedanken des RPGs einen Schritt weiter und verlegt das Spielfeld aus der Imagination in die Realität, üblicherweise ein verlassenes Gemäuer oder ein menschenleerer Landstrich. PCs und NPCs werden tatsächlich von Spielern und Spielleitern gespielt, um das Erlebnis zu verstärken. Die meisten Aktionen werden tatsächlich von den Spielern in Gewandung nach Regeln ausgeführt oder angedeutet anstatt mit Würfeln simuliert.
Infos: **www.larpkalender.de**

MUD
Multi-User Dungeon. Eine in einem Netzwerk, üblicherweise dem Internet, simulierte Rollenspielwelt. Ähnelt einer Anzahl untereinander verknüpfter Chatrooms, in denen Spieler nach den Regeln eines Rollenspiels mit einander und mit der Spielwelt interagieren, üblicherweise über rein textbasierte Eingaben und Beschreibungen.
Infos:
www.mudconnect.com/mudfaq

Nichtspielercharakter
NPC oder NSC. Ein NPC ist eine vom Spielleiter kontrollierte Spielfigur. Man unterscheidet sie vom gemeinen Monster, da sie zu weitergehender Interaktion mit einem Charakter fähig ist.

Rollenspiel
Spiel für einen oder mehrere Spieler mit einem Spielleiter. Jeder Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Charakters, der vom Spielleiter mit einer imaginären Situation, üblicherweise eine Anzahl von Aufgaben in einer Fantasy- oder Science Fiction-Welt, konfrontiert wird. Er interagiert mit dieser Situation aus der Perspektive seines Charakters.

Spielercharakter
SC oder PC. Einzelne, detailliert beschriebene Spielfigur in einem Rollenspiel, die von einem Spieler als alter ego kontrolliert wird.

Spielleiter
Dungeon Master. Der Spielleiter versieht die Spieler mit einer imaginären Welt, mit der sie interagieren können, und verschafft ihnen eine Motivation, um sich in ihr auf Abenteuer zu begeben. Bei Computerrollenspielen übernimmt üblicherweise der Computer diese Funktion.

Trefferpunkte
TP oder Hitpoints bzw. HP. Dieser Wert zeigt den momentanen Gesundheitszustand eines Charakters im Verhältnis zum möglichen Maximum an. 0 HP bedeutet meist den Tod. Werden auch in sehr vielen anderen Computerspielen verwendet.

→

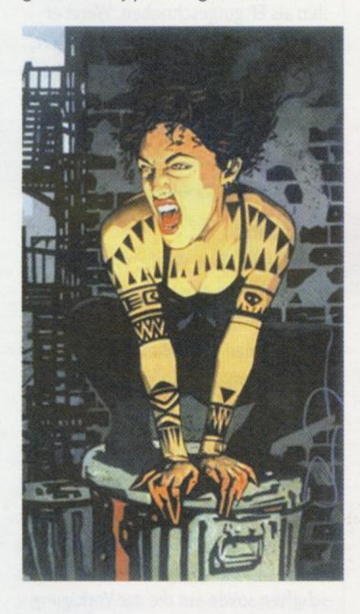
Pen&Paper-Rollenspiele

Pen&Paper bezeichnet im Gegensatz zu Computer-RPGs die klassische Spielweise von Rollenspielen. Hier ein kleiner Überblick.

Pen&Paper spielt man in einer kleinen Runde von Freunden mit einem menschlichen Spielleiter, einem Haufen Regelbücher, einer Handvoll Würfeln und viel Phantasie. Dazu kommen – nomen est omen – Kugelschreiber und Papier, um Notizen und Charakterwerte mitzuschreiben. Diverse angekündigte Spiele basieren auf etablierten P&P-Regelwerken, viele andere haben sich zumindest von ihnen inspirieren lassen. Zudem haben es sich gleich mehrere Spiele zum Ziel gesetzt, die Freiheit und menschliche Interaktion einer P&P-Runde endlich mit den Fähigkeiten eines Computers zu koppeln, imaginäre Welten zu illustrieren und das umständliche Auswürfeln und -rechnen aller Aktionen entfallen zu lassen. Im folgenden stellen wir Euch die populärsten Produkte des Genres kurz vor.

Advanced Dungeons&Dragons

Anfangs der 70er Jahre stießen der Collegestudent Gary Gygax und einige seiner Kumpels beim Spielen eines Strategiespiels mit Fantasy-Zinnsoldaten auf einige Unzulänglichkeiten ihres Regelwerkes. Inspiriert von den Werken J.R.R. Tolkiens wollten sie mit ihren kleinen Armeen zwischen den Schlachten Abenteuer erleben. So ersannen sie die Tactical Studies Rules und veränderten diese, bis daraus etwas völlig Neues entstand: Ein Abenteuerspiel mit taktischen Elementen, ohne Zinnfiguren und nur einer Einheit pro Spieler, die dafür ganz individuell ausgestattet werden konnte. Dungeons&Dragons war geboren, und damit Rollenspiele überhaupt. Das Konzept entwickelte sich schnell zu einem Geheimtip, dann zu einem Massenphänomen, als der verbesserte Nachfolger AD&D mit großem Hype eingeführt wurde.



Seither ist AD&D weltweit führend geblieben, wurde in unzählige Sprachen übersetzt, ist nach „Das Schwarze Auge" auch in Deutschland das meistverbreitete Regelwerk; kürzlich feierte es seinen 25. Geburtstag. Sein Verlag, TSR, ging hingegen vor einigen Jahren bankrott und wurde kürzlich zusammen mit Wizards of the Coast vom Spielzeugriesen Hasbro geschluckt. Denen gehört u.a. auch MicroProse – bleibt abzuwarten, wie lange andere Publisher noch ihre AD&D-Lizenzen behalten dürfen...

AD&D verfügt über diverse Rollenspiel-Universen, darunter die bekannten Forgotten Realms, aber auch Dragonlance, Ravenloft, Dark-Sun und Planescape. Charakteristisch für das System sind in ihren Eigenschaften unveränderliche Charaktere, deren langsam voranschreitende Entwicklung durch die Wahl einer Klasse in eher starre Bahnen gelenkt wird. Dies könnte sich allerdings mit der auf Ende des Jahres angekündigten 3. Edition des Regelwerks ändern.

Infos: www.wizards.com/dnd

Das Schwarze Auge

Es dauerte fast zehn Jahre, bis 1984 bei FanPro in Zusammenarbeit mit Schmidt Spiele ein erstes eigenständiges deutsches Rollenspiel entstand. Dieses hat sich mit einer AD&D nicht unähnlichen Marktstrategie mit Modulen, Zeitschriften und Büchern in Deutschland eine komfortable Führungsposition ausgebaut. Neben dem stark deutsch geprägten einzigen Szenario Aventurien, einer Art magiearmen Fantasy-Frührenaissance, zeichnet sich das System durch einfache Grundregeln, einen innovativen Satz negativer Charaktereigenschaften sowie ein grösstenteils klassenunabhängiges Fertigkeitssystem aus.

Infos: www.fanpro.de



Vampire – the Masquerade

Das derzeit „modischste" P&P-System ist sicherlich das Storyteller RPG von White Wolf Games. Vampire (genauso wie Werewolf) ist nur eines von mehreren verknüpfbaren Szenarien in der World of Darkness, ein düsterer Spiegel unserer realen Welt. Der Spieler übernimmt die Rolle einer Kreatur der Nacht – bei Vampire erwartungsgemäss ein Blutsauger – die in einer geheimen, intriganten Gesellschaft ihresgleichen nach der Macht strebt. Das Regelwerk bricht dabei mit Rollenspielkonventionen, indem es dem Spielleiter völlig freie Hand gewährt und die Charaktere in erster Linie mit einer Persönlichkeit ausstattet. Auch gibt es keine Erfahrungsstufen, statt dessen entwickelt sich ein PC nur ganz langsam anlässlich vom Spielleiter bestimmter Gegebenheiten. Infos:

www.white-wolf.com/v3DQuickstarthtml/html/v3qs_p1.html

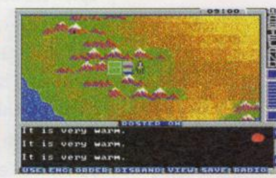
Meilensteine des Genres:



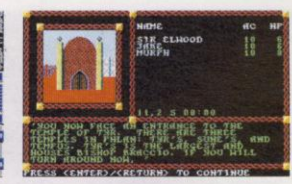
Might & Magic I (1987)



Dungeon Master I (1987)



Wasteland (1988)



Pool of Radiance (1988)

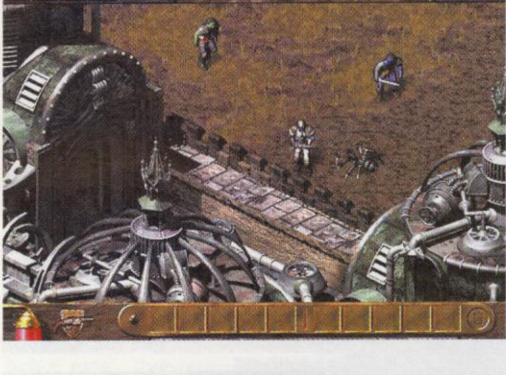


Ultima VI (1990)

MAGIE VS. TECHNIK

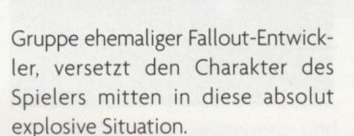
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

Science Fiction? Oder doch lieber Fantasy? Troika Games konnte sich bei seinem Erstling nicht für eines entscheiden und fügte sie einfach zusammen. Ob die sich wohl vertragen?



In der Welt von Arcanum ist gerade die industrielle Revolution im Gange. Anders als in unserer Welt, verläuft die dort aber gar nicht friedlich. Bisher wurde das Land von mächtigen Zauberern beherrscht, die dem neuen Trend recht mißtrauisch gegenüberstehen. Mit gutem Grund, denn die werten Herren und Damen haben ein Problem mit technischen Dingen. Wenn sie eine dieser neuartigen Gerätschaften zur Hand nehmen, geht das unweigerlich in Brüche. Nicht etwa, weil die Leute besonders ungeschickt wären, was man sich bei leicht senilen alten Magiern ja noch vorstellen könnte, sondern ganz einfach deshalb, weil Technologie und Magie nicht nebeneinander existieren können. Vielmehr negieren sie sich gegenseitig. So kriegt ein Magier in der Nähe einer großen Maschine natürlich auch keinen Zauber zustande. Troika Games, eine





Gruppe ehemaliger Fallout-Entwickler, versetzt den Charakter des Spielers mitten in diese absolut explosive Situation.

Auf der Rollenspielseite diente ganz offensichtlich Fallout mit seinem Fertigkeitensystem als Vorbild. Allerdings wird der Spieler für seinen Charakter vor die Wahl einer von acht Fantasyrassen gestellt, inklusive solcher Exoten wie Halb-Ogern. Anschließend wählt er eine Vorgeschichte aus, welche die Anfangswerte seiner Fertigkeiten bestimmt, ihn aber in seiner weiteren Entwicklung nicht einschränkt wie eine traditionelle Klasse. Im Laufe des Spiels schließt sich dem Hauptcharakter eine ganze Party an, bei deren Zusammensetzung man darauf achten muß, daß Magier und Wissenschaftler sich unweigerlich ins Gehege kommen werden. Überhaupt muß sich der Spieler im Verlauf der Geschichte für das eine oder das andere entscheiden, was den Plot in zwei höchst unterschiedliche Richtungen lenken dürfte.

Die Interaktion mit der Umwelt will Troika gegenüber Fallout wesentlich verbessern. Unzählige technische wie magische Fertigkeiten offerieren dafür einen breiten Spielraum an Gelegenheiten. Auch bei den wichtigen und vielfältigen Gesprächen sollen die Fähigkeiten der Charaktere noch mehr Gewicht erhalten. Falls man auf die Möglichkeit der Kommunikation zur Konfliktbereinigung hingegen verzichten möchte, bietet Arcanum ein komplexes taktisches Kampfsystem, je nach Vorliebe des Spielers in Runden oder in Echtzeit.

Wenn Troika es schafft, die Qualitäten von Fallout nicht nur zu konservieren sondern sie beim Übertragen in diese faszinierend neuartige Spielwelt sogar noch zu verbessern, dürfte sich Arcanum bei seinem Erscheinen gegen Ende des Jahres von der angekündigten Masse an Rollenspielen angenehm abheben.



Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

ENTWICKLER:	Troika Games
HERSTELLER:	Sierra
ERSCHEINEN GEPLANT:	Herbst
PROGNOSE:	hervorragend

www.sierrastudios.com/games/arcanum

→



Eye of the Beholder (1991)



Ultima Underworld I (1991)



Ultima VII (1992)



Wizardry VII (1992)



Betrayal at Krondor (1993)

→



WIEDERSEHEN MACHT FREUDE!

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Wer Baldur's Gate kennt und geglaubt hat, damit hätte auch die Geschichte des Protagonisten ein glückliches Ende gefunden, der hat sich getäuscht. Denn für ihn fangen die wahren Probleme erst mit BG II: Shadows of Amn an...

Eigentlich wußtet Ihr doch schon, als Euer Computer nach dem Endkampf und noch vor der Endsequenz einen finalen Spielstand speicherte, daß das noch nicht das Ende sein konnte. Aber vielleicht hattet Ihr gedacht, in einem Spiel namens Baldur's Gate II würdet Ihr die namensgebende Stadt wiedersehen. Nichts da, die wird nämlich ironischerweise im ganzen Spiel nicht zu besuchen sein. Statt dessen stellt kurz nach Eurem Sieg über Sarevok Eure Party fest, daß es auch noch wesentlich mächtigere Wesen unter der Sonne der Forgotten Realms (weit, weit unten dran...) gibt, die sich für Euch interessieren. So sehr, daß sie Euer Häufchen wackerer Recken kurzerhand überfallen, überwältigen und in ein dunkles Verlies in Amn, einem



mächtigen Reich südlich von Baldur's Gate, verschleppen. (Der erfahrene Rollenspieler kennt das; genau das ist ihm schließlich in derselben Welt zwischen Pool of Radiance und Curse of the Azure Bonds schon einmal geschehen – Zufall?) Natürlich wacht Ihr ganz allein und ohne Eure mühsam angesammelte Ausrüstung auf. Beim Versuch auszubrechen, begegnet Ihr bald einem Teil Eurer früheren Weggenossen in anderen Zellen, schwer angeschlagen und von Euren unbekannten Entführern zu grausamen magischen Experimenten mißbraucht...

Ihr sollt das Spiel zwar auch ohne jede Kenntnis des Vorgängers spielen können, doch BioWare verspricht, das letzte an Information aus erwähntem Spielstand herauszukitzeln, um den Spieler ganz individuell für das Lösen des ersten Teils zu belohnen. Verstorbene Partymitglieder werden Euch erklären können, wie sie in Amn gelandet sind, und NPCs, denen Ihr übel mitgespielt habt, werden kaum ein freundliches Wort für Euch übrig haben. Speziell den Spielern, die es mit List und Tücke geschafft haben, den berühmten Dunkelelfen Drizzt Do'Urden zu meucheln, erwartet im Nachfolger eine böse Überraschung...

Auch spielerisch wollen die Entwickler konsequent an der Stelle weitermachen, wo sie beim Vorgänger aufgehört hatten. So werden derzeit weitere Regelerweiterungen des AD&D-Systems in die gute alte Infinity-Engine eingebaut. Sogenannte Kits für jede Charakterklasse sorgen z.B. dafür, diesen etwas individuellere Züge verleihen. Interessant auch, daß erstmals in einem CRPG die Tatsache berücksichtigt werden soll, daß laut der Regeln jeder Charakter ab einem bestimmten Level eine Burg erhalten sollte.

Größer, länger, mehr: nicht nur bei den Quests, den Gegenständen und bei fast allen gameplaybezogenen Dingen wurde diese Devise groß geschrieben, sondern auch bei den technischen Details. Die alte Engine erlaubt jetzt höhere Auflösungen und mehr Zauberspruchеffekte. Ob das reichen wird, um Ende Sommer die Konsumenten zu überzeugen?.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

ENTWICKLER:	BioWare
HERSTELLER:	Interplay
ERSCHEINEN GEPLANT:	Sommer
PROGNOSE:	hervorragend

www.interplay.com/bgate2

Meilensteine des Genres:



Das Schwarze Auge I (1993)



Lands of Lore (1993)



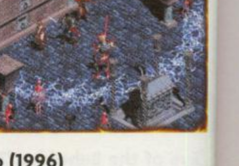
The Elder Scrolls: Arena (1994)



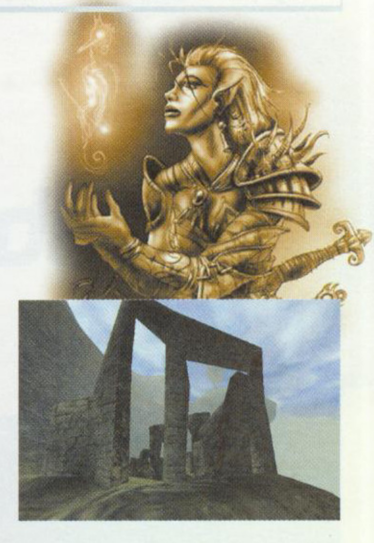
System Shock (1994)



Diablo (1996)



Fallou

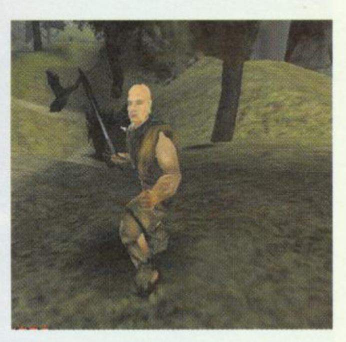


NEUE DEUTSCHE ROLLENSPIELWELLE?

Gothic

Unschuldig verurteilt in einer phantastischen Gefängniswelt – als Rollenspieler in Piranha Bytes „Gothic“ werden wir es nicht leicht haben, unseren rehabilitierten Helden in seine Heimat zurückführen.





Piranha Bytes, die Entwickler von Gothic, sind derzeit nicht zu beneiden. Auf ihrem Projekt lastet doch so ziemlich die ganze Hoffnung der einst stolzen deutschen Rollenspielbranche. Seit dem dritten Teil der DSA-Reihe vor bald fünf Jahren erreichte kein einziges RPG aus diesen Landen mehr internationale Aufmerksamkeit. Ob Gothic den momentanen Boom im Genre auch auf den hiesigen Markt locken kann? Die Sache sieht gar nicht schlecht aus.

Die Liste der Features liest sich bei Gothic beeindruckend. Besonderen Wert legen die Entwickler bei Gothic auf die visuelle Präsentation, die KI der die Welt bevölkernden Kreaturen sowie auf die Ausgestaltung der Welt selbst. Keine schlechte Gewichtung für ein Rollenspiel, zumal Piranha Bytes besonders die Einsteigerfreundlichkeit des Produkts betont und somit offensichtlich eine breitere Schicht an Spielern ansprechen will.

Der oder die Spieler wählen zu Beginn zwischen vier archetypischen Charakterklassen eine aus, was im weiteren Verlauf sowohl den Lösungsweg als auch den Spielstil prägen wird: Ein Kämpfer für den frontalen Zugang, ein Dieb für die geheime Hintertür, ein Magier fürs Feuerwerk und schließlich ein Psioniker, der andere davon überzeugt, sich für Ihn die Hände schmutzig zu machen. Abhängig von der Wahl verändern sich im Spiel einige Dinge erheblich, was zu einem mehrfachen Durchspielen von Gothic animieren dürfte. Er findet sich zu Beginn auf einem großen, feindseligen Gefängnisplaneten wieder. Und schließlich ist es sein Ziel, dieser Umgebung zu entkommen. Dazu muß er die Mechanismen dieser dynamischen, lebendig wirkenden Welt geschickt nutzen, in der sich zwei Machtgruppen um Einfluß streiten.

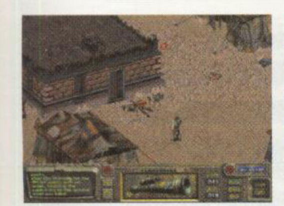
Für die Charakterentwicklung versuchen Piranha Bytes von den standardmäßigen Statistiken loszukommen und wollen die Eigenschaften des Charakters direkt an seinem Körper darstellen. Muskeln zeigen die Stärke des Chakraters an, spezielle Animationen die Geschicklichkeit.

Das letzte, was wir von den Entwicklern gehört haben, ist, daß man sich das ausgezeichnete Stück „Herr Mannelig“ von der angesagten Düsterband In Extremo für das RPG gesichert hat. Wollen wir mal das Beste hoffen, nämlich, daß die armen Jungs von Piranha Bytes Tag und Nacht damit beschäftigt sind, Gothic rechtzeitig fertigzustellen, damit wir es nun endlich noch im März in die Hände kriegen. ■

Gothic

ENTWICKLER:	Piranha Bytes
HERSTELLER:	Egmont
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr
PROGNOSE:	hervorragend

gothicthegame.funonline.de



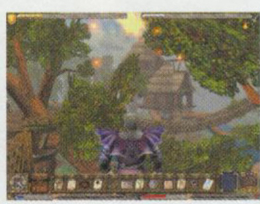
Fallout (1997)



Baldur's Gate (1999)



Planescape: Torment (1999)



Ultima IX (1999



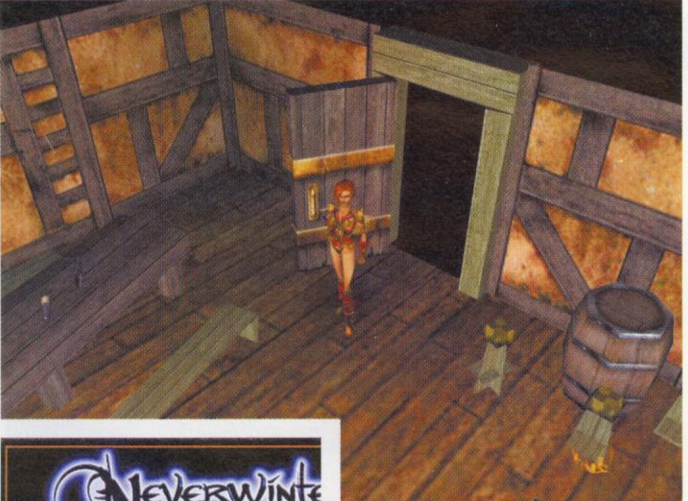
→

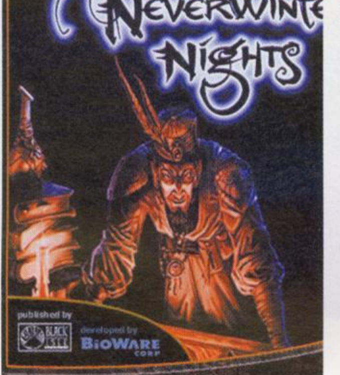


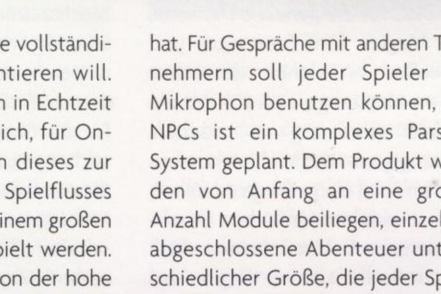
HEISSE SOMMERNÄCHTE

Neverwinter Nights

Den Pen&Paper-Klassiker gibt's bald auch für den PC. Mit diesem äußerst ambitionierten Projekt will BioWare das Genre verändern.







Den wirklich hartgesottenen Computerrollenspieler erkannte man letzten Sommer daran, daß er bei der Ankündigung von Neverwinter Nights einen kurzen Nostalgieanfall erlitt. War doch ein Spiel gleichen Namens zum Ende der 80er das erste graphische Online-RPG, ein Ableger der legendären AD&D-Gold-Box-Reihe von SSI. Wenn er aber diesen Spätherbst sein nächtliches Wiedersehen mit der Stadt Neverwinter (einige hundert Kilometer nördlich von Baldur's Gate an der Schwertküste) feiern will, wird er feststellen, daß sich in seiner Abwesenheit einiges geändert hat.

Nicht nur, daß sich ihm Stadt und Leute in zeitgemäßem prachtvollem 3D präsentieren. Damit durfte ja irgendwie gerechnet werden. Als Rollenspielsystem kommt erwartungsgemäß einmal mehr AD&D zum Zug, diesmal aber die neue 3. Edition, welche BioWare vollständiger denn je implementieren will. Auch das Kampfsystem in Echtzeit überrascht nicht wirklich, für Online-Spiele drängt sich dieses zur Aufrechterhaltung des Spielflusses auf, und NWN soll zu einem großen Teil übers Internet gespielt werden. Interessanter ist da schon der hohe Grad an Interaktivität mit der Spielwelt, welche BioWare angekündigt hat. Für Gespräche mit anderen Teilnehmern soll jeder Spieler ein Mikrophon benutzen können, für NPCs ist ein komplexes Parser-System geplant. Dem Produkt werden von Anfang an eine große Anzahl Module beiliegen, einzelne, abgeschlossene Abenteuer unterschiedlicher Größe, die jeder Spieler als Server starten und für weitere Spieler online zugänglich machen kann – darunter eines von epischen Dimensionen. Am Ende eines Abenteuers speichert jeder Spieler seinen Charakter auf einem offiziellen Server ab, um ihn später für ein anderes Modul wieder abzuholen.

Neben einer regelmäßigen Veröffentlichung weiterer offizieller Module rechnet BioWare mit der Kreativität der Spieler. Dazu bietet NWN einen Satz benutzerfreundlicher Editoren, mit denen jedermann ein eigenes Modul bis ins Detail selbst kreieren oder abändern kann. Hinzu kommt das wohl aufregendste Element des ganzen Projekt: der Dungeon Master. Um dem Spieler eine wirkliche Pen&Paper-Atmosphäre zu verschaffen, kann in jedem Modul ein Spieler die Rolle des Spielleiters übernehmen und so ständig auf die Aktionen der Charaktere reagieren, um ihnen ein maximales Maß an Freiheit zu ermöglichen.

Selbstverständlich läßt sich jedes Produkt auch offline alleine am eigenen Computer spielen, das Programm soll dann die Schwierigkeit entsprechend anpassen oder die fehlenden Mitstreiter durch NPCs ersetzen können.

Falls BioWare es fertigbringt, bis zum Ende des Jahres zu bieten, was sie uns versprochen haben, wird NWN zweifellos ein Meilenstein der RPG-Geschichte werden. Bis dann bleibt uns nichts anderes übrig, als auf ein Superresultat zu hoffen und die weitere Entwicklung des Spiels zu begleiten.





Neverwinter Nights

ENTWICKLER:	BioWare
HERSTELLER:	Interplay
ERSCHEINEN GEPLANT:	Herbst
PROGNOSE:	hervorragend

www.neverwinternights.com



LAUTER LIEBENSWÜRDIGE UNTOTE

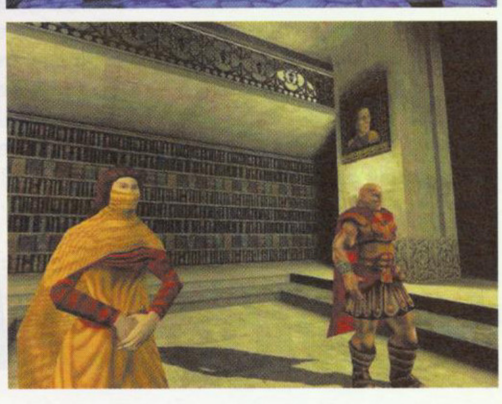
Vampire: The Masquerade – Redemption

Vampire haben in letzter Zeit einen zünftigen Imagegewinn verbucht. Höchste Zeit also, daß wir unsere Lieblingssorte Untote endlich mal anständig am Computer rollenspielen dürfen.









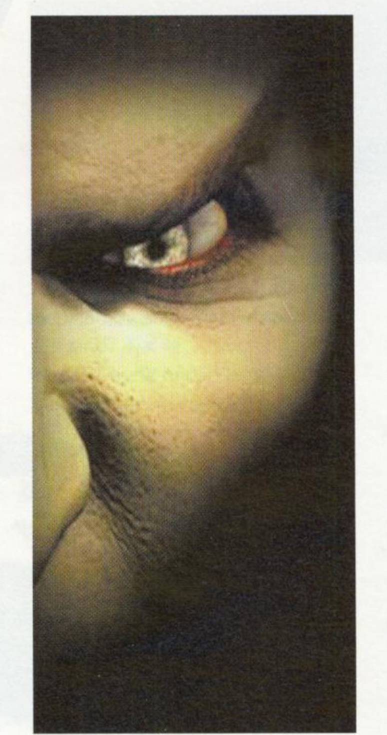
Wenn man den Leuten von White Wolf Games Glauben schenken will, dann wird unsere Welt heimlich von verschworenen Gesellschaften von Untoten, Werwesen und Magiern regiert. Unerkannt sitzen Ihre Leute an den entscheidenden Schaltstellen der Macht, flüstern den scheinbar Mächtigen Ihre Befehle zu und bewegen sich unerkannt unter uns, während sie uns als Nahrungsquelle mißbrauchen (Hab' ich ‚uns' gesagt? Ich meinte natürlich ‚Euch'...) Offensichtlich glauben das viele Leute, sonst würden sich die Bücher zu White Wolfs düsterem Rollenspielsystem Vampire nicht derart gut verkaufen.

Höchste Zeit also, uns PC-Spielern die ganze Wahrheit über unsere Welt erfahren zu lassen. Nihilistic als Entwickler von Redemption zeigt sie uns durch die Augen von Christof Romuald, eines Ritters des deutschen Ordens und Vampirjägers aus dem 12. Jahrhundert. Als gnadenloser Kämpfer der guten Sache und erklärter Feind aller Untoten ist es da natürlich etwas unpraktisch, selbst in einen Vampir verwandelt zu werden, wie das Christof auch gleich zu Beginn geschieht. Langsam nur kann er die Abscheu gegenüber sich selbst überwinden, die er empfindet, während er gleichzeitig wider Willen immer tiefer in das Intrigenspiel der Vampir-Clans des mittelalterlichen Prags hineingezogen wird.

Nihilistics aufwendiger Grafikengine scheint es gelungen zu sein, die düstere Atmosphäre der Vorlage einzufangen. Nicht nur die nächtlichen Gässchen Prags, sondern auch der Hinterhöfe des modernen New York, in dem Christof im späteren Spielverlauf landet, lassen uns wohlig schaudernd das Schrecklichste befürchten.

Die Interaktion mit der Spielwelt konzentriert sich auf ausführliche Dialoge und besitzt einen etwas adventure-artigen Charakter. Trotz dieser Betonung des Plots soll aber auch die Entwicklung des eigenen Charakters nicht zu kurz kommen, realisiert das P&P-System doch einige hochinteressante Ideen.

Genau dies dürfte denn auch das größte Problem gewesen sein, dem Nihilistic begegnet ist. Wie läßt sich die charakteristische kreative Freiheit und Spontaneität der Vorlage am Computer sinnvoll umsetzen. Für den Multiplayermodus hat Nihilistic eine ähnlich innovative Spielleiterfunktion wie in Neverwinter Nights (siehe gegenüberliegende Seite) vorgesehen. Doch wie man das Problem für den Einzelspieler gelöst hat, dazu haben sich die Entwickler bislang nur sparsam geäußert. So warten wir eben zusammen mit allen Vampire-Fans gespannt auf die für Frühling angekündigte Veröffentlichung.



Vampire: The Masquerade – Redemption

ENTWICKLER:	Nihilistic
HERSTELLER:	Activision
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr
PROGNOSE:	hervorragend

www.activision.com/games/vampire

→



TEUFEL NOCHMAL...

Diablo II

Diablo, der vom Erfolg her absolute König der Rollenspiele, plant demnächst seine Rückkehr. Gerade packt er in der Hölle seine Koffer und verabschiedet sich dann noch von seiner teuflischen Mutter...

Unterdessen hat der regelmässige Leser von Spielezeitschriften sicherlich schon jedes Detail über den neuen Diablo inklusive dessen Lieblingsmundwasser mehrmals über sich ergehen lassen. Darum beschränken wir uns an dieser Stelle auf eine kurze Einschätzung.

Diablo II knüpft überall dort an, wo der erste Teil geendet hat. Wir säubern also 4 neue Städte und zugehörige Dungeons statt nur einer. Es gibt 5 statt 3 Charakterklassen, eine individuellere Charakterentwicklung, jede Menge neue Monster und Waffen und mehr taktische Tiefe durch das verbesserte Kampfsystem. Die 3D-Karten überzeugen mit Orientierungshilfe und schöneren Magieeffekten. Das ist zwar nicht gerade revolutionär, aber wenn man bedenkt, wie gut sich der 3 Jahre alte erste Teil auch heute noch spielt, versteht man, warum Blizzard am Grundprinzip keine tiefgreifenden Änderungen machte. Zweifellos wird Diablo II zum Erfolgreichsten gehören, was diese neue Rollenspielgeneration hervorbringen wird. Doch Diablo wird bei seiner Rückkehr keinen leerstehenden Thron vorfinden, sondern sich gegen mächtige Konkurrenz durchsetzen müssen. Das Resultat mag am Ende dasselbe sein, doch vorher gibt´s einen guten Kampf...



Diablo II

ENTWICKLER:	Blizzard
HERSTELLER:	Sierra
ERSCHEINEN GEPLANT:	Herbst
PROGNOSE:	hervorragend

www.blizzard.com/diablo2

BRRRRRR!

Icewind Dale

Jene Abenteurer, die in Baldur's Gate einiges an Action und in Diablo sowohl Party als auch Charaktergeneration vermißten, rät Black Isle Studios zu Ferien im Eiswindtal.

Forgotten Realms-Kundige werden das Icewind Dale ganz im Norden der Reiche aus den Büchern kennen, allen Anderen bedarf es einer kurzen Tour: Das namensgebende Tal liegt etwa 1000km nördlich von Baldur's Gate, eingeklemmt zwischen Gletscher, Bergen und Meer. Es dient diversen Barbarenstämmen und ein paar Zwergen als Wohnsitz. Außerdem ist es der Handlungsort der frühen Abenteuer des aus Baldur's Gate bekannten Dunkelelfen Drizzt Do'Urden in den Büchern von R.A. Salvatore.

Das Spiel selbst versetzt eine frisch kreierte AD&D-Party in der bewährten Infinity-Engine in diese frostigen Gefilde. Was uns dort erwartet, verrät Black Isle noch nicht, doch auf Skiferien würden wir nicht tippen. Zwar wurde die Engine von Baldur's Gate übernommen, doch wurde daran getüftelt, damit das Gameplay mit dem gestrafften Plot und der stärkeren Gewichtung hin zu Hack&Slay mithalten kann. Der Großteil des Spiels soll sich denn auch nicht etwa an der eisigen Oberfläche, sondern in feuchtkalten Dungeons abspielen.

Mangels offizieller Ankündigung rechnen wir vorsichtig ab Frühsommer mit einer Reise ins ewige Eis.







Icewind Dale

ENTWICKLER:	Black Isle Studios
HERSTELLER:	Interplay
ERSCHEINEN GEPLANT:	Sommer
PROGNOSE:	gut

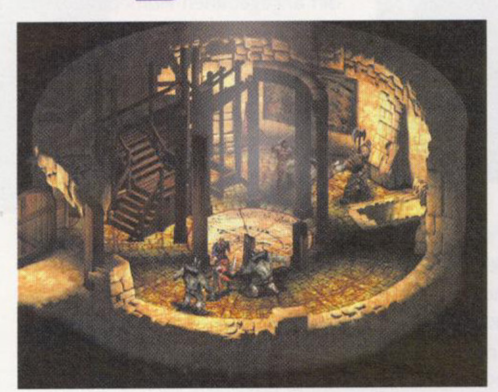
www.interplay.com/icewind



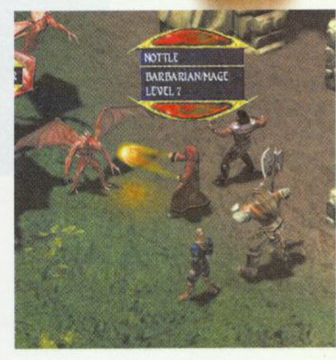
WIEDERSEHEN MIT NEW PHLAN

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Die Rückkehr von SSI ins Rollenspielgenre führt uns zu unseren ersten Abenteuern in den Forgotten Realms. Ob sich seither etwas verändert hat?



Und ob! Während mit Pool of Radiance vor nunmehr zwölf Jahren die 2. Edition der AD&D-Regeln beworben wurde, erscheint der Nachfolger nun gleichzeitig mit der Veröffentlichung der dritten Edition. Zwar beginnt Ihr wiederum in der Stadt New Phlan, doch der neue Pool of Radiance befindet sich nicht wie anno dazumal weit entfernt und gut versteckt. Diesmal liegt er gleich um die Ecke, genauer gesagt direkt unter der Stadt selbst. Zudem hat dieser die ungesunde Eigenschaft, eine Welle dunkler magischer Energie ausströmen zu lassen. Jegliches Lebewesen, das mit Ihr in Kontakt kommt, wird unweigerlich untot. Nur gut, daß Ihr sowieso von dort weg müßt, denn die Quelle des Problems befindet sich weit entfernt in den Ruinen der magischen Stadt Myth Drannor. Obwohl die Screenshots stark an Baldur's Gate erinnern, verwendet PoR nicht die Infinity Engine von BioWare, sondern eine Eigenentwicklung. Diese erlaubt nicht nur das Zeichnen von Polygoncharakteren auf fixen Hintergründen, sondern auch Polygonmöbel und -gegenstände. Mit denen kann man im Spiel voll interagieren. So darf der Spieler zum Beispiel einen Schrank umkippen, um eine Tür zu blockieren, oder auf Tische steigen, um den Höhenvorteil zu nutzen. Mit einem Wiedersehen mit New Phlan solltet Ihr aber nicht vor Wintereinbruch rechnen.



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

ENTWICKLER:	Stormfront Studios
HERSTELLER:	SSI
ERSCHEINEN GEPLANT:	Winter
PROGNOSE:	gut

www.poolofradiance.com

SIEBEN JAHRE DÜRRE

Wizardry VIII

Wizardry VII erhielt damals von der PowerPlay eine der höchsten Wertungen. Nach sieben Jahren Entwicklungszeit erwarten wir nun einen sensationellen Nachfolger.





Vielleicht mag der eine oder andere von Euch sich noch an die Endsequenz des Vorgängers erinnern. Genau! Ihr hattet schmählich versagt. Der Dark Savant, erklärter Oberschurke des Spiels, entriß Euch ganz zum Schluß das mächtige Artefakt, um das sich alles drehte. Dann entfloh er mit seinem Raumschiff zum Planeten Dominus, um sein übles Werk zu vollenden. Bald ist es soweit, und Ihr könnt ihm im achten Teil der Serie dorthin folgen, um die Sache ein für alle Mal zu Ende zu bringen. Wie bitte? Ihr habt Euren letzten Spielstand nicht mehr, nur weil seither sieben Jahre vergangen sind? Tja, selber Schuld, wenn Ihr das Gesetz der Serie mißachtet... Auf Dominus werdet Ihr auf unzählige alte Bekannte treffen, darunter auch auf das altbewährte Rollenspielsystem. Die Rassen, Klassen, Attribute und Fertigkeiten, das Magiesystem und die Party - alles noch da und noch mehr dazu! Die einzelnen Runden des alten Kampfsystems wurden allerdings durch realistischere Phasen ersetzt. Zudem gibt es eine neue Echtzeit-Option. Die audio-visuelle Präsentation der interaktiven Spielwelt wirkt frisch und steht anderen aktuellen Projekten in nichts nach. Macht Euch also diesen Herbst auf ein massives episches Abenteuer gefaßt!

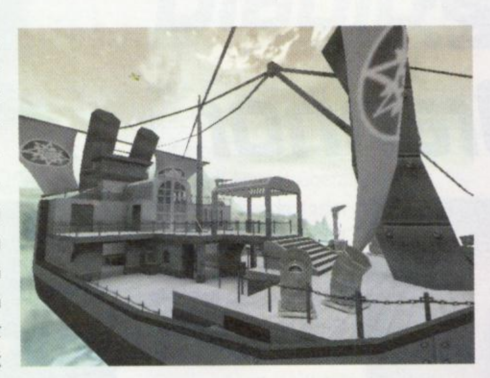
Wizardry VIII

ENTWICKLER:	Sirtech Canada
HERSTELLER:	noch unbekannt
ERSCHEINEN GEPLANT:	Herbst
PROGNOSE:	gut

www.wizardry8.com

→

Anachronox



Ob endlich gut wird, was lange währt? Zugegeben, die Frage bietet sich bei einigen der hier beleuchteten Spiele an. Außerdem würden wir irgendwann wirklich gerne ein erstes Spiel von Ion Storm zu sehen bekommen. Vielleicht macht ja Anachronox das Rennen?

In Tom Halls 3D-Action-RPG steuert Ihr den Privatdetektiv Sly Boots, der in einer SF-Welt dem Mysterium einer untergegangenen Alienkultur nachschnüffelt. Ihr bereist mit einer kleinen Party verschiedene Planeten und Dimensionen, um einen außerirdischen Plan zu verhindern. Rätsel, Dialoge und kleine Spiele-im-Spiel wechseln sich mit Kämpfen in 3D-Shootermanier ab. In letzteren steuert Ihr nur Sly, die anderen Partymitglieder kämpfen an Eurer Seite. Die verwendete Quake2-Engine dürfte bis zum Erscheinen zwar keine Sensation mehr sein, verspricht aber solide Resultate. Ion Storm will Anachronox noch im Frühjahr erscheinen lassen, wir rechnen mal optimistisch mit Sommer.

Anachronox

ENTWICKLER:	Black Isle Studios
HERSTELLER:	Ion Storm
ERSCHEINEN GEPLANT:	Sommer
PROGNOSE:	ordentlich

www.planetanachronox.com

Blade



Wer sich die Screenshots zu Rebel Acts aktuellem Projekt mal genau ansieht, wird vielleicht Zweifel ob deren Echtheit entwickeln. Wir empfehlen dann, sich den Trailer auf der angegebenen Homepage anzusehen, welcher beweist, daß das Ganze tatsächlich läuft.

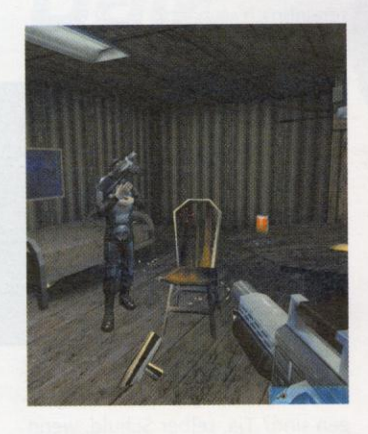
Sowohl die Grafik als auch das Schwert&Schild-Zweikampfsystem können außerordentlich überzeugen. Auch die Interaktionsmöglichkeiten mit Gegenständen scheinen immens zu sein. Wie weit die von den Entwicklern versprochenen RPG-Elemente implementiert werden, kann aber bisher nicht beurteilt werden. Das Gameplay, das in einzelne Missionen unterteilt ist, erinnert zumal in allererster Linie an einen 3D-Shooter. Rebel Act hat die Veröffentlichung auf diesen Sommer angesetzt. Ob das ein Schildbürgertermin sein wird?

Blade

ENTWICKLER:	Rebel Act
HERSTELLER:	Infogrames
ERSCHEINEN GEPLANT:	Sommer
PROGNOSE:	hervorragend

www.blade-universe.com

Deus Ex



Warren Spector scheint wirklich ein goldenes Händchen zu besitzen. Von Ultima VI bis Thief waren sämtliche Spiele, an denen er mitgearbeitet hat, außerordentlich. So erwarten wir jetzt auch vom demnächst (womöglich noch im Früjahr) vollendeten Deus Ex nicht weniger. Ihr führt den Helden J. C. Denton in einer nahen Zukunft durch eine von einer Seuche zerstörten Welt auf der Suche nach den Urhebern der Krankheit.

Allem Anschein nach verfolgt Warren weiter das Konzept, welches er schon bei System Shock (RPG Elemente) und Thief (Interaktion mit der Umwelt) erfolgreich erprobt hat. Allerdings versetzt er den Spieler diesmal in eine lebendige Welt, in der er auch mit NPCs interagieren kann und muß, und in der ihn Konsequenzen für seine Handlungen erwarten. Wildes Rumballern dürfte also in keinem Fall eine Lösung darstellen, jedoch soll jedes Problem im Spiel auch unterschiedliche Ansätze erlauben.

Deus Ex

ENTWICKLER:	Ion Storm
HERSTELLER:	Eidos
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr
PROGNOSE:	hervorragend

www.deusex.com

Might & Magic VIII:

DAY OF THE DESTROYER

Der achte Teil der altehrwürdigen Might-&Magic-Reihe vervollständigt die mit Teil VI begonnene Enroth/Erathia/Jadame-Trilogie. Jadame ist dann auch der Name des in diesem Teil zu rettenden Kontinents. Dort hat eine mysteriöse Figur ein Ritual eingeleitet, durch das Jadame langsam von Elementarkräften zerstört wird.

Nachdem die veraltete Grafikengine erneut beibehalten wurde, freuen uns wenigstens ein paar kleine Änderungen. So startet der Spieler zunächst allein und schart nach und nach eine Party um sich. Zur Auswahl stehen auch solche Exoten wie Vampire, Nekromanten, Minotauren und gar Drachen. Zudem soll der Spielwelt endlich mehr Tiefe verliehen werden. Ob das den Leuten um Jon Van Caneghem gelingen wird, seht Ihr wahrscheinlich schon in unserer nächsten Ausgabe.



Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

ENTWICKLER:	New World Computing
HERSTELLER:	3DO
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr
PROGNOSE:	gut

www.3do.com/products/pc/mm_destroyer

Soulbringer



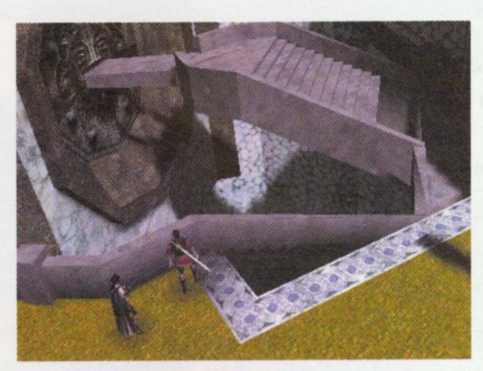
Gremlin hat sich für sein erstes großes Rollenspiel ja viel vorgenommen. Da gibt es eine riesige, detaillierte Fantasywelt mit ausgeklügelter Geschichte, ein realistisches Echtzeit-Kampfsystem, welches sowohl Combos im Zweikampf als auch wahre Riesengemetzel ermöglicht. Weiter verfügt es über eine frei zoom- und drehbare 3D-Draufsicht auf das Spielgeschehen, ausführliche Dialoge mit 60 individuellen NPCs, ein komplexes Magiesystem mit fünf Elementen (Erde, Feuer, Luft, Wasser und ...ihr wißt schon... LeeLoo?), und vieles mehr. All das wird schön verpackt in einem epischen Plot um unseren Hauptcharakter, der uns nach und nach durch die ganze Welt führt. Fragt sich bloß, ob Gremlin all das wirklich noch im Frühling in einem einzigen Spiel unterbringen kann. Wir halten Euch jedenfalls auf dem laufenden.

Soulbringer

ENTWICKLER:	Gremlin
HERSTELLER:	Infogrames
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr
PROGNOSE:	gut

www.soulbringer-game.com

Summoner



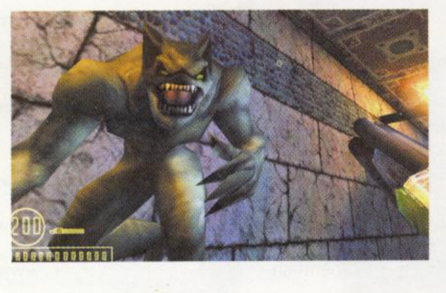
Mit Volition, den Entwicklern von Freespace, kommt dieses Rollenspiel sicherlich von unerwarteter Seite. Daß das Ganze in 3D gut aussehen würde, war da ja irgendwie zu erwarten. Aber auch um den Inhalt scheint es gar nicht so schlecht zu stehen...
Der Plot um einen jungen Beschwörer, der aufgrund einer von ihm verursachten Katastrophe nicht nur von seinen Mitmenschen gemieden wird sondern auch selbst sein eigenes magisches Talent verabscheut, verspricht durchaus Spannung. Zudem schließen sich ihm auf dem Weg, mit sich ins Reine zu kommen, noch 3 interessante Charaktere mit ganz unterschiedlichen Motivationen an. Zusammen mit einem simplen, aber originellen Kampfsystem und einem variantenreichen Magiesystem haben wir da per Ankündigung noch in diesem Herbst einen äußerst interessanten Konkurrenten zu den großen Namen zu erwarten.

Summoner

ENTWICKLER:	Volition
HERSTELLER:	THQ
ERSCHEINEN GEPLANT:	Herbst
PROGNOSE:	gut

www.summoner.com

Werewolf:
THE APOCALYPSE – THE HEART OF GAIA



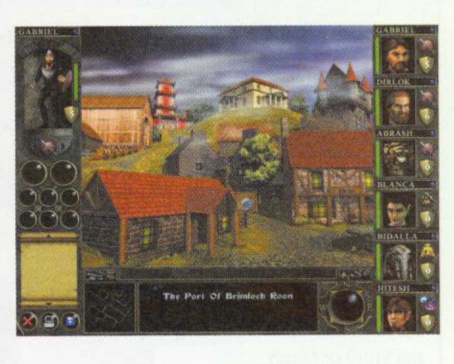
Neben Nihilistic (Vampire) arbeitet derzeit auch Dreamforge an der Computerumsetzung eines Rollenspiels der World of Darkness-Reihe von White Wolf Games. Der Spieler übernimmt darin die Rolle eines jungen Werwolfs, der feststellen muß, daß er der letzte Überlebende seiner Blutlinie ist. Während sein Kampf gegen die finsteren Mächte, welche seine Vorfahren verdammt hatten, ganz in 3D-Action-Manier abläuft, verfügt Werewolf über eine individuelle Charakterentwicklung und einen packenden Plot.
Dreamforge ist dabei, aus der Unreal-Engine möglichst viel Interaktivität herauszukitzeln und zudem die abgefahrene Parallelwelt Umbra extrem bizarr werden zu lassen. Bis Ihr allerdings endlich an Eurem heimischen PC den Mond anheulen könnt, dürften draußen schon laue Sommernächte zu einem Grillabend einladen...

Werewolf: The Apocalypse – The Heart of Gaia

ENTWICKLER:	Dreamforge
HERSTELLER:	Epic
ERSCHEINEN GEPLANT:	Sommer
PROGNOSE:	gut

www.ascgames.com/100-GAMES/werewolf

Wizards & Warriors



Nach langem Hin und Her hat sich D. W. Bradleys Entwicklerstudio Heurisic Park dazu durchgerungen, sein Rollenspiel neu als Wizards & Warriors von Activision veröffentlichen zu lassen. Abgesehen vom neuen Namen scheint sich aber am Spiel selbst nichts geändert zu haben...
Das ist auch in Ordnung so, denn das jüngste Kind des früheren SirTech-Designers besitzt alle Tugenden, die einst Wizardry VII zum Riesenhit werden ließ. Es sieht ihm – zwar in 3D und kräftig aufpoliert – auch von den Screenshots her irgendwie ähnlich. Gleichzeitig hat aber auch David die Zeichen der Zeit erkannt und gestattet der sechsköpfigen Party in den Kämpfen einen sinnvollen Kompromiß zwischen Rundenkampf und Echtzeitgetümmel. Ob das Spiel jedoch mehr bieten wird als solide Kost für Wizardry-Jünger, werden wir wohl erst im Herbst 2000 zu sehen bekommen.

Wizards & Warriors

ENTWICKLER:	Heuristic Park
HERSTELLER:	Activision
ERSCHEINEN GEPLANT:	Herbst
PROGNOSE:	gut

www.heuristicpark.com

→

Alle weiteren Rollenspiele:

Natürlich konnten wir nicht alle RPG-Titel, die voraussichtlich in den nächsten zwölf Monate erscheinen werden, ausführlich beleuchten. Darum liefern wir hier im Überblick weitere Kandidaten nach, die sich zur Zeit in der Entwicklung befinden. Über deren Qualitätsniveau können wir noch keine näheren Angaben machen...

Titel	Entwickler	(Sub)Genre	Setting	Termin	Erfolgsprognose	PP berichtete:	Infos im Internet:
Arcatera: Die Schwarze Sonne	Westka	Adventure/	Fantasy RPG	Sommer	ordentlich	u.a. 2/00 S.30	www.arcatera.com
Darkmoor	Cog Interactive	RPG	Fantasy	?	mässig		www.coginteractive.com
Death Dealer	Oeil pour Oeil	RPG	Fantasy	Winter	ordentlich		www.oeilpouroeil.fr
Discovery: Gene Wars	Advanced Prod.	Action/RPG	Cyberpunk	Frühjahr	mässig	10/99 S.12	www.advanced-productions.com/discovery
Dragon Hoard	Blue Fang	Strategie/RPG	Fantasy	?	mässig		www.ga-source.com/first-looks/dragonh.shtml
Dragonflight	Grolier	RPG	Fantasy	Sommer	ordentlich		pern.grolier.co.uk/
Dungeon Siege	Gas Powered Games	Action/RPG	Fantasy	Winter	gut		www.dungeonsiege.com
Eon	Neogames	RPG	Fantasy	?	ordentlich		www.eongame.com
Evil Isles (Rage of Mages III)	Nival	Strategie/RPG	Fantasy	Sommer	ordentlich		www.nival.com/Allods3/
Experience	The Whole Experience	3D-Action/ RPG	Science-Fiction	?	ordentlich		www.wxp
Good & Evil	Cavedog	RPG	Fantasy	?	gut		www.cavenews.com
Gunlok	Rebellion	Action/RPG	Science-Fiction	Sommer	ordentlich	3/00 S.15	www.rebellion.co.uk/
Hârn: Bloodline	Auran	Strategie/RPG	Fantasy	?	ordentlich		www.auran.com/games/ bloodline
Kingdom under Fire	Phantagram	Strategie/RPG	Fantasy	?	ordentlich		www.kingdomunderfire.com
Konung: Legend of the North		1c	Strategie/RPG	Fantasy	Sommer	ordentlich	www.1c.ru/konung
Legend of the Blademasters	Ronin	Action/RPG	Fantasy	?	ordentlich	www.blademaster.com	
LMK	attic	?	Fantasy	?	mässig	10/99 S.16	www.lmkworld.com
Runesword	CrossCut Games	RPG	Fantasy	Sommer	für Fans		www.runesword.com
Sanity	Monolith	Action/RPG	Cyberpunk	Frühjahr	ordentlich		www.lith.com/sanity
Seeker: One - the Story of Mimb	The Logic Factory	RPG	Fantasy	?	ordentlich		www.logicfactory.com
Shadows of Reality	Nevolution	3D-Action/RPG	Cyberpunk	?	mässig		www.nevolution.net
Shadowwatch	Red Storm	Strategie/RPG	Cyberpunk	Sommer	ordentlich	3/00 S.28	www.redstorm.com/ shadowwatch
Kingdom under Fire	Phantagram	Strategie/RPG	Fantasy	?	ordentlich		www.kingdomunderfire.com
Siege of Avalon	Digital Tome	RPG	Fantasy	Sommer	mässig		www.siege-of-Avalon.com
Strombringer: Elric of Melniboné	Snoball Interactive	RPG	Fantasy	?	ordentlich		www.snowball.ru/stormbringer
Throne of Darkness	Click Entertainment	Action/RPG	Fantasy	Herbst	mässig	7/99 S.33	www.sierrastudios.com/ games/throneofdarkness

„INDY IST DIE BESSERE . . ."

REINHARD FISCHER, PC JOKER 1/2000



GAMESMANIA **8.5** VON 10 PUNKTEN



PC JOKER **85%**



PC PLAYER **85%**

INDIANA JONES™

und der TURM VON BABEL™

indy.lucasarts.com • www.thq.de

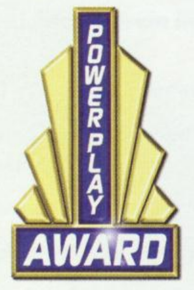


Lösungsbuch von **Prima** (Deutschland) erhältlich.

VERTRIEB: ***RUSHWARE*** GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. Herstellung und Vertrieb durch THQ.

Systematik



Unser neues Empfehlungs-Logo erhalten alle Produkte mit einer Wertung ab 85%

WIE DIE POWER PLAY SPIELE TESTET UND BEWERTET

Die Tester:

Totale Objektivität kann es bei Software wohl niemals geben, sind doch die Geschmäcker und Vorlieben der Spieler grundverschieden. Abgesehen von klaren Fakten wie Bedienbarkeit, Ausstattung oder offensichtlichen Programmfehlern, bleibt als wichtiger Orientierungsmaßstab der Geschmack des jeweiligen Testers. Das POWER PLAY-Team besteht aus erfahrenen Computerspielern, die seit Jahren mit Scharfblick ihre Urteile abgeben.

Die Meinung:

Vor rund zwölf Jahren entwickelte das Gründungsteam der POWER PLAY den „Meinungskasten" – ein Vehikel, um im deutschen Presserechtsdschungel über ein Produkt Tacheles reden zu können, ohne sich gleich Gegendarstellungen seitens der Industrie einzuhandeln. Und heute? Nun, wir haben jetzt aus der POWER PLAY ein Meinungsmagazin gemacht, das eine Vielzahl von Namensbeiträgen beinhaltet, die jeweils von Anfang bis Ende die Meinung des jeweiligen Autors wiedergeben.

Das Wertungsschema:

Die Ansichten des Testers kombinieren wir mit allen objektiv erhebbaren Fakten zu unseren Wertungsnoten. Dabei sind wir unserem bewährten Prozentsystem treu geblieben: Von total finster (0 %) bis unglaublich perfekt (100 %) reicht die Spannweite. Oberhalb von 60 % sind die Produkte bereits überdurchschnittlich, ab 70 % gut und bei 85 % und aufwärts so superklasse, daß sie als Zeichen unserer Wertschätzung den POWER PLAY AWARD erhalten. In der Hardware-Rubrik können Testkandidaten zudem unseren KAUFTIP einheimsen. Diese Auszeichnung gibt es für ein hervorragendes Preis/Leistungs-Verhältnis. Im Spieletest differenzieren wir die Gesamtwertung nach wie vor in Solo- und Multi-Note, denn nur wenige Titel erzeugen im Solo-Einsatz exakt den gleichen Spaß wie im Multiplayer-Modus. Im Technikkasten direkt über der Wertung erfahrt Ihr auch gleich, welche Multiplayer-Protokolle, 3D-Karten und Eingabegeräte das Spiel unterstützt.

Da jedes Genre seine Eigenheiten hat, die vom Spieler geliebt oder gehaßt werden, vergeben wir zur besseren Orientierung noch wichtige Sub-Wertungen. Grafik(qualität) und Spieltiefe sind unverändert geblieben. Die bisherige Sound-Wertung haben wir aufgesplittet, denn die Background- und Titelmusiken eines Spiels können von ganz anderer Qualität sein als die Sprachausgabe, Spiele- und Waffengeräusche (Sounds).

Außerdem bewerten wir ab sofort auch die Steuerung. Hier läßt der Tester zum Beispiel einfließen, ob sich die Tastaturbelegung nach persönlichem Geschmack verändern läßt oder, ob sich die Spielfiguren zielgenau durch die 2D- und 3D-Landschaften manövrieren lassen. ■

Name: Wonder of Age
Hersteller: Fountain of Youth
Web: www.powerplay.de
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch
Spiel/Anleitung: serbisch
Multiplayer: bis zu 12 Spieler/TCP-IP,

Mindestanforderungen: : P 166, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PIII 550, 256 MB RAM, 28x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
62% Grafik
70% Sound
81% Musik
74% Steuerung
83% Spieltiefe



Die Ausnahmen von der Regel

Was ist ein XXL-Test?

Bei unserem Extralarge-Test handelt es sich um die Spezialversion eines ausführlichen Spieletests, vergleichbar dem 100 000 km-Test in Autozeitschriften. In jeder Saison widmen wir einem komplexen und interessanten Titel diese besondere Art der Aufmerksamkeit. Über mehrere Ausgaben hinweg (in der Regel 2-3) analysieren wir das Spiel in seiner gesamten Herrlichkeit. Dafür erhält es nicht nur unsere übliche PP-Gesamtwertung, sondern auch Noten für jeden wichtigen Teilbereich. So können wir hervorragende Kampagnen hervorheben, mißlungene Szenarien entlarven und exakt aufzeigen, wann und wo ein Adventure zu knifflig, das Actionspiel dramatisch oder der strategisch durchdachte Feldzug wild wird. Mit diesen Informationen könnt Ihr nicht nur eine sichere Kaufentscheidung fällen, sondern auch für das spätere Spielen viele Anregungen und Lösungsansätze mitnehmen - damit auch der Spielspaß XXL wird.

Wieso Update.zip?

Um alle unsere Leser immer möglichst aktuell zu informieren, bemühen wir uns schon um englischsprachige Originalversionen. Diese liegen in der Regel unseren Testberichten und Wertungsnoten zugrunde. Das ist durchaus für viele Spieler okay, die gerne genau solche Importe erwerben. Werden die deutsche Umsetzung eines US- oder UK-Titels vorzieht, kann Überraschungen erleben: Manche Eigenschaft, die im Testbericht hoch gelobt wurde, ist entweder gar nicht vorhanden oder womöglich eher negativ zu bewerten. Deshalb beleuchten wir in der Rubrik „Update.zip" deutsche Versionen hinsichtlich qualitativer oder funktionaler Differenzen gegenüber ihrem Original. Aus ähnlichen Gründen behandeln wir hier auch Mission-, Ad-On- und Level-CDs, können diese Ergänzungspakete doch einem fade gewordenen Spiel zu neuem Leben verhelfen und sogar wichtige Funktionen nachliefern. Oder eben nicht, falls Level nur lieblos zusammengerafft wurden...

Meet the team...



Ralf Müller
fühlt sich am wohlsten, wenn ein Spiel ihn richtig fordert. Mogeleien statt KI verabscheut er.
Rollenspiele...Strategie...Handelssimulationen...Actionracer



Joe Nettelbeck
stürzt sich am liebsten in prickelnde Abenteuer. Geheimnisvolle Rätsel & Atmosphäre sind seins.
(Action-) Adventures...Rollenspiele...Fußballmanager



Chris Peller
betritt die Spielewelten ungern ohne Waffe. In Feuerpausen benutzt er auch den Kopf...
Action-Shooter...Action-Adventures...Jump'n'Run



Maik Wöhler
sucht den Nervenkitzel - im Himmel, auf Erden und online auch in Dungeons...
Rollenspiele...Strategie...Online...Mil. Flugsimulationen



Fritz Effenberger
tobt über Schlachtfelder wie ein Derwisch - hauptsache schnell und hart zuschlagen...
Echtzeitstrategie...Action...Handels- & Aufbausimulationen



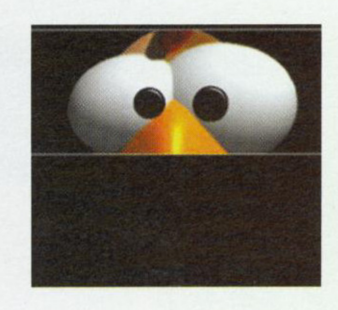
Artur Hoffmann
ist auf den Sportplätzen dieser Welt zuhause. Egal, ob Driving Range, Infield oder Strafraum...
Sportsimulationen...Action...Action-Adventures



Thomas Ziebarth
hebt oft und heftig ab, denn er fliegt für sein Leben gern. Egal, ob Modelle oder Jumbo...
Zivile Flugsimulationen...Action...Rennsimulationen

Tod dem Moorhuhn!

DIE POWER PLAY KOLUMNE



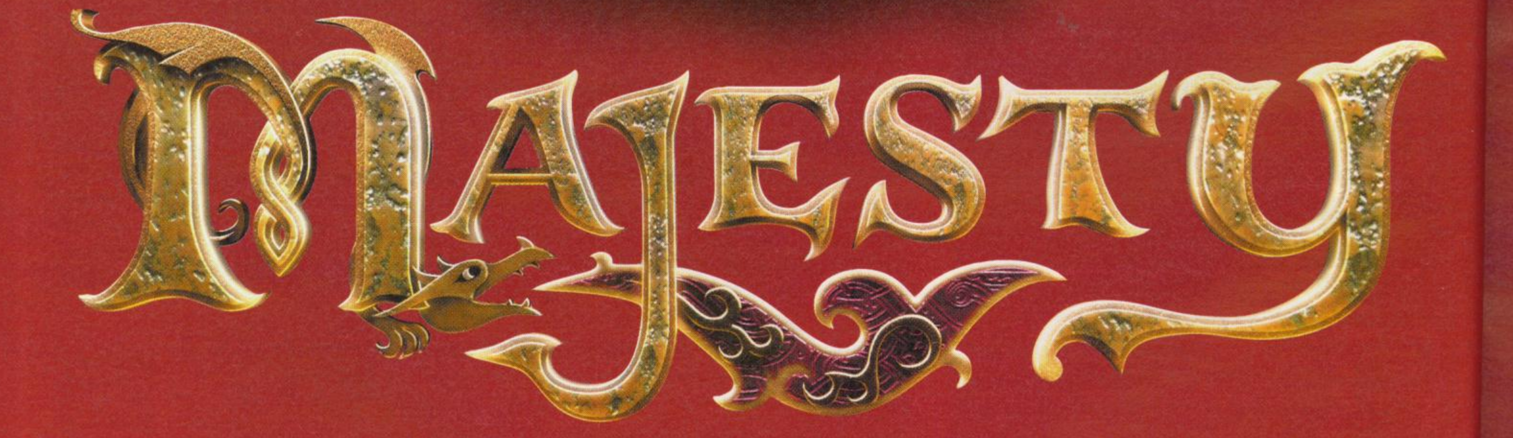
Ralf Müller

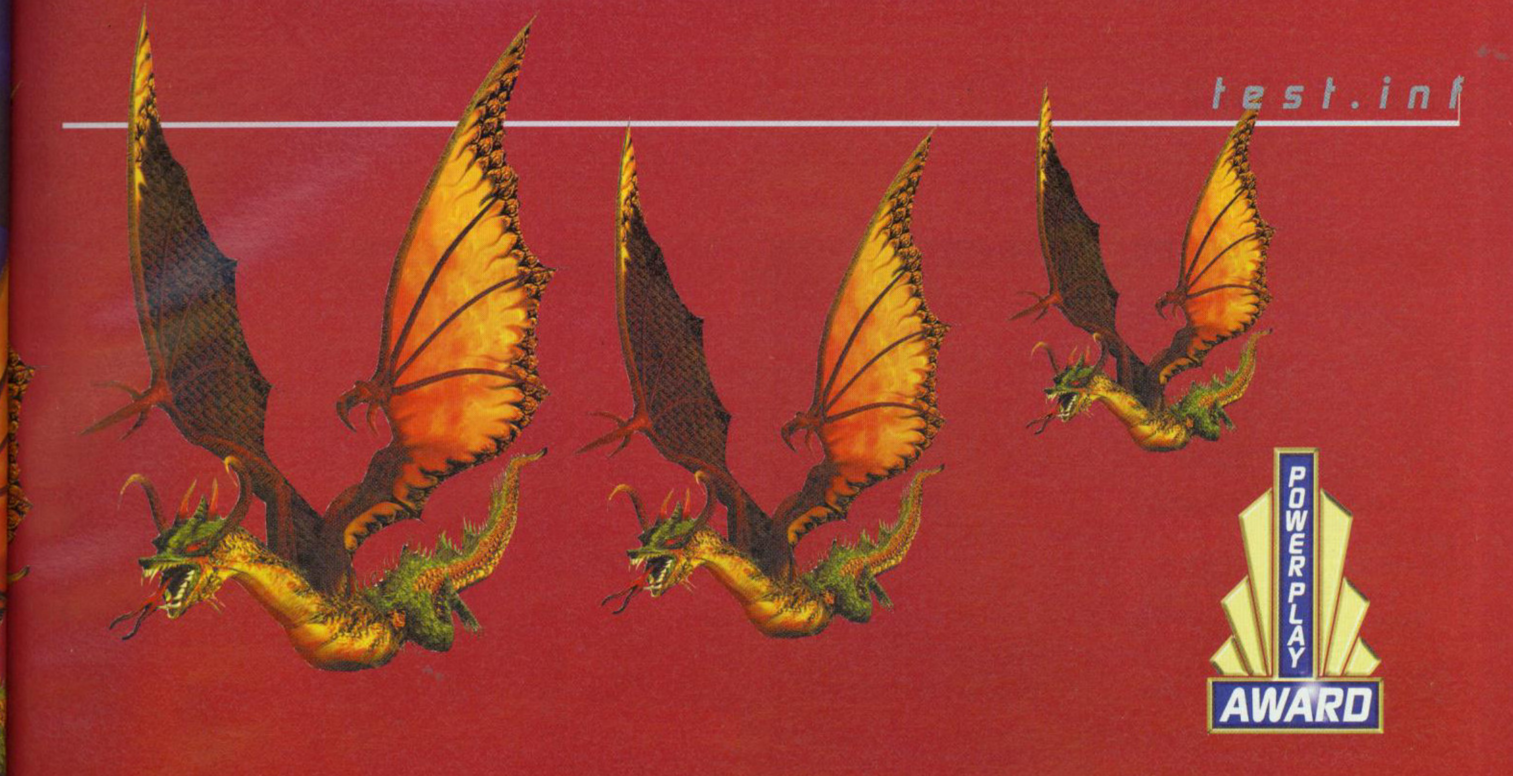
Als sich die Tierschützer zu Wort meldeten, um gegen die virtuelle Moorhuhnjagd auf tausenden von PC-Systemen zu protestieren, habe ich mich zunächst weggelacht. Als ich wieder auftauchte, fand ich es eher traurig bis erschreckend, wie weltfremd erwachsene Menschen gegen eingebildete Windmühlen zu Felde ziehen. Typische Hetzer, die zugleich die Wirtschaftskraft des arbeitenden Bildschirmvolkes durch zeitraubende Ballerspiele gefährdet sahen, stießen gleich mit ins Horn der TV-Öffentlichkeit. Doch betrachten wir die Sache nüchtern: Das Wegclicken von Comic-Moorhühnern (!) gefährdet wohl kaum die echte Spezies. Im Gegenteil: Nach dieser Propaganda-Farce wissen Millionen Deutsche überhaupt erst, daß es sowas wie Moorhühner gibt. Und daß sie in Schottland leben und vom Aussterben bedroht sind. Also, liebe Tierverschützer: Ihr habt dieses Spiel GEBRAUCHT! Echte PC-Actiongamer belächeln die Moorhuhnjagd und lassen es links liegen. Neu-Spieler hingegen dürften nach wenigen Mittagspausen ebenfalls das Interesse verlieren - oder die wirklich guten PC-Spiele entdecken. Am meisten Spaß an den Moorhühner hatte sicherlich die junge Aktiengesellschaft Phenomedia, deren Team bereits an "Moorhuhn 2" werkelt. Verständlich, aber wir würden uns "Fliegende Ratten 1" wünschen. Ob beim nächsten Spiel irgendein unterbelichteter Politiker eine Gesetzesvorlage zum Schutz des virtuellen Bildschirmlebens einbringt?

Redaktions-Charts	Leser-Charts
1. Counter-Strike Half Life war schon schön, aber dieser MOD...	**1. Age of Empires 2** Hallo Bill! Vergiß Windows! Bring mehr Spiele!
2. Evolva Mutabor, mutabor, mutabor	**2. The Sims** Wenn schon kein wirkliches Leben, dann virtuell...
3. Unreal Tournament Multikill! Ultrakill! Unstoppable! Godlike!	**3. indiziert 3 (id software)** Nur echt mit dem Raketenwerfer
4. Sudden Strike Wie? Keine Panzer mehr? Dann muß das Fußvolk ran!	**4. Unreal Tournament** Unser aller Lieblingslevel: Morpheus
5. Majesty Die armen Ritter. Ob die wohl eine Chance haben?	**5. Thanor** Na also. Coole Grafik und einfache Bedienung
6. Der Verkehrsgigant Der neue Transportmanager mit Kuddeloptik	**6. Planescape Torment** Die Rätsel von Planescape halten an. Und in Atem
7. Metal Fatigue Drei Ebenen, und dazu ComBot-Bausätze	**7. Anno 1602** Tausche Holz gegen Tabak, Stoffe gegen Ziegel
8. Theocracy Die Atzteken kannten Bürokratie. Hier der Beweis	**8. Half Life** Das Labor für anomale Materie
9. Total Annihilation Immer wieder gern gespielt. Das beste 2D-RTS	**9. Tomb Raider 4** Weil keine andere Bildschirmtussi so nett stöhnen kann
10. Planescape Torment Die schlimmste Qual ist aber der Entzug	**10. Die Siedler 3** Achtung! Da siedeln sie schon wieder!

Info

Innovatives Echtzeit-Strategiespiel im Fantasy-Umfeld mit indirekter Beeinflussung des Spielgeschehens. Einzelszenarien statt Kampagnen.





VON RITTERN, ZAUBERERN UND DRACHENTÖTERN



*Wie durch ein verzaubertes Portal betritt **Majesty** urplötzlich die ausgedehnten Schlachtfelder der Strategiespiele. Mit ganz eigenem Spielprinzip, zweckmäßiger Grafik und einer gelungenen Fantasy-Atmosphäre prohezeien wir einen Siegeszug. Schließlich hat es seit Warcraft 2 nicht mehr so viel Spaß gemacht, Orcs, Trolle & Drachen in die Flucht zu schlagen...*

Ralf Müller

Schon nach wenigen Spielminuten wird klar: Hier waren die Warcraft-Macher am Werk. In **Majesty** werden die detailliert gezeichneten Gebäude in die isometrische Fantasy-Landschaft gebaut wie bei dem berühmten Strategie-Vorgänger. Auch wuseln hier die Bediensteten („Peasants") ebenso unverdrossen und beflissen herum, um die Burgsiedlung aufzubauen oder zu reparieren, während die Kämpfer ihre kleine, mittelalterlich geprägte Welt erkunden, vom Nebel des Krieges („Fog of War") befreien und sich auftauchenden Feinden mutig entgegenstellen. Doch im Gegensatz zu Warcraft handelt es sich bei Majesty nicht mehr um ein typisches Echtzeit-Strategiespiel, denn die wesentliche Komponente – das Anwählen meiner Mannen, um ihnen einen direkten Bau-, Positions- oder Angriffsbefehl zu geben – wird hier elegant umgangen. Ganz majestätisch mache ich als Oberbefehlshaber klar, welches meine Ziele sind. Will ich ein bestimmtes Gebäude zerstört sehen, setzte ich eine Fahne („Tag") und lobe je nach Priorität des Zieles eine Belohnung aus. Auf gleiche Weise belaste ich gefährliche Gegner mit Kopfprämien oder gebe den Anreiz, in unerforschte Gebiete vorzustoßen. Bauen, rennen und kämpfen können meine Getreuen ganz eigenständig. Sie wissen, wie sie eine Baustelle erreichen, wo es gilt, Steuern einzutreiben und merken in der Regel, ob unser Dorf oder gar die königliche Burg angegriffen werden – flugs sind sie zur Stelle, um den Angriff abzuwehren und die Schäden zu beseitigen. Der Vorteil für den Spieler: Er konzentriert sich auf den Ausbau seiner Stadt, beobachtet die Aktivitäten der Feinde und entscheidet in relativer Ruhe über das taktische Vorgehen seiner Kämpfer.

Name: Majesty
Hersteller: Cyber Lore/Microprose
Web: www.cyberlore.com
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: bis 4, LAN, Internet (geplant)

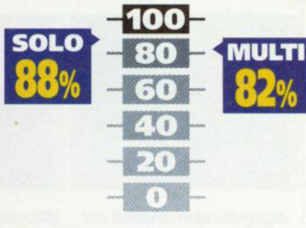
Mindestanforderungen: 166, 32 MB RAM
Empfohlen: PII233, 64 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
65% Grafik
73% Sound
71% Musik
79% Steuerung
70% Spieltiefe







Bei der niedrigen Zoomstufe (links) erkenne ich zwar genau was passiert, doch bei der höchsten Auflösung (rechts) gibt es einfach den besseren Überblick





Hier kommt Hulk – für den Wachturm kein Ulk. Aber wir retten ihn mit magischem Blitzgewitter...



Big Brother is catching you: Zyklopen und grünhäutige Erdmonster sind wahre Planierungsexperten...

Majesty mildert den Echtzeitstreß

Damit dieses weitgehend eigenständige Agieren der oft hundertköpfigen Miniaturvölker gelingt, tüftelten die Programmierer lange an der Künstlichen Intelligenz (KI) herum, wobei vor allem die Wege-KI ohne Fehl und Tadel gelang – nie blieb einer unserer Gefolgsleute an einem Engpaß oder im Wald hängen. Und auch der „Wirkungsgrad" meiner Recken erreicht akzeptables Niveau: Starke Gegner werden möglichst

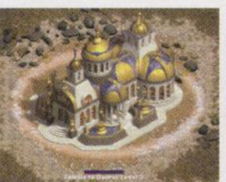
Einige der wichtigen Gebäude und Stätten im Majesty-Königreich



Im Bau: Zwergenfestung



Unsere Bibliothek



Der Daurostempel



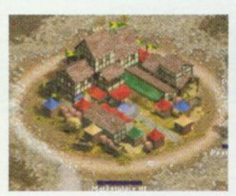
Levelziel: Drachengrab



Die Elfenbar



Das Elfenhaus



Ausgebauter Markt



Der unfertige Palast



Die Rangergilde



Unser Königsschloß



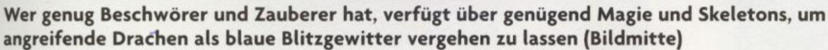
Der Zauberturm im Bau





... und fertig ausgebaut




Wer genug Beschwörer und Zauberer hat, verfügt über genügend Magie und Skeletons, um angreifende Drachen als blaue Blitzgewitter vergehen zu lassen (Bildmitte)

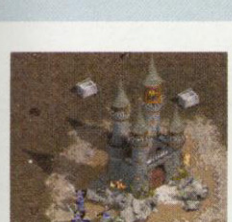

Böse Überraschung: Durch die Zerstörung einer gegnerischen Burg (Schutthalde) haben unsere blauen Ritter sich den Zorn starker Magier verdient. Ohne Nachschub werden auch die Heilungstränke (gelbes Kreuz) nicht mehr lange helfen...

umzingelt – auch wenn eine Übermacht angreifen sollte. Und die Verteidigung wertvoller Gebäude hat Vorrang, weshalb aber abgelegene Gebäude oft ein Opfer herumziehender Horden werden...

Nach tagelangem Majesty-Geplänkel wurde mir klar, daß ich meine Warcraft- oder C&C-Armeen selten so gut im Griff hatte. Der Computer besitzt halt den unschätzbaren Vorteil, gut 100 Figuren gleichzeitig zu einem Dutzend relevanter Positionen auf der Landkarte schicken zu können. So kann er zugleich verteidigen, angreifen, erbeuten, zerstören und reparieren. Ein derart massives Spielgeschehen würde einen Mausakrobaten nur unnötig schlauchen oder gar überfordern. Mit dem Argument „zu stressig" lehnen schließlich manche Strategiespie-

Majesty-Fakten

- 30 verschiedene Gebäude (von der Lehmhütte bis zum Turnierplatz, siehe unten)
- 16 Heldenklassen (Gnome, Ritter, Zauberer, Heiler, Elfen et cetera)
- Über 30 Monsterklassen (Werwölfe, Drachen, Skelette, , Vampire, Geister usw.)
- 2 feste Zoomstufen (Auflösung bis 800x600 in 16 Farben), die mit **F11** aktiviert werden
- 3 Typen von Wehrtürmen (Menschen, Zwergen, Zauberer)

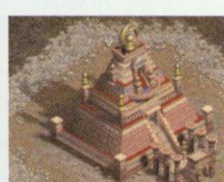

Die Feindburg (Queen)

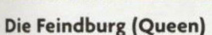
Fertig: Unser Schloß


Der Tempel der Heiler


Der kleine Krolmtempel


...wird kräftig ausgebaut


Der Lunortempel


Der magische Wehrturm

...schießt auf Angreifer...

...bis er zusammenbricht

Der Tempel des Feindes


Das fertige Zwergen-HQ


Wehrturm der Zwerge

→

Majesty: Die Kontrolle des Königs



Im Palast findet sich die Liste der verfügbaren Gebäude nebst Baukosten



Das ausgewählte Gebäude verrät im mittleren Fenster Zustand und diverse Eigenschaften (Einnahmen, Boni). Hier werden auch die Helden aquiriert.



Fähnchensymbole stehen für die Belohnungen, die der König auf Köpfe, Gebäude oder für Entdeckungen aussetzt



Radarmap: Noch unentdecktes Land bleibt schwarz





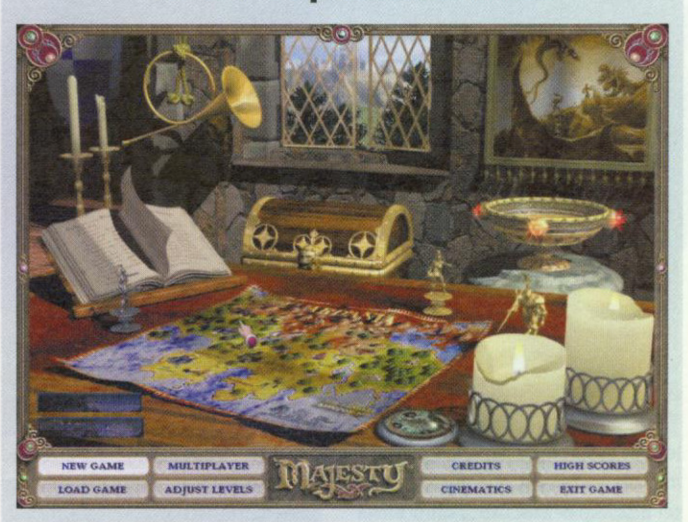
Dank Verfolgerkamera kann ich einen wichtigen Helden oder Feind im Auge behalten. Die Kontrolltasten erlauben das Durchschalten von Gebäuden und Personen

Radarmap: Kreise markieren die Reichweite unserer Zaubersprüche

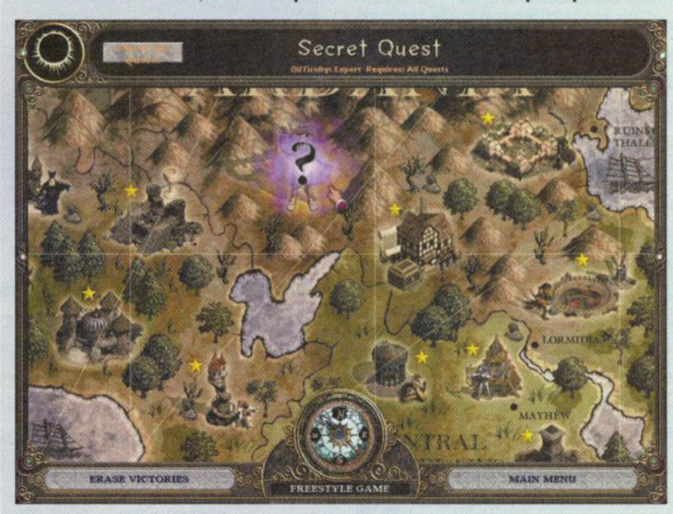


Diese Symbolleiste informiert über alle Zaubersprüche, die unser Königreich entwickelt hat. Für Geld dürfen wir diese Zauber auch direkt auf Freund und Feind anwenden

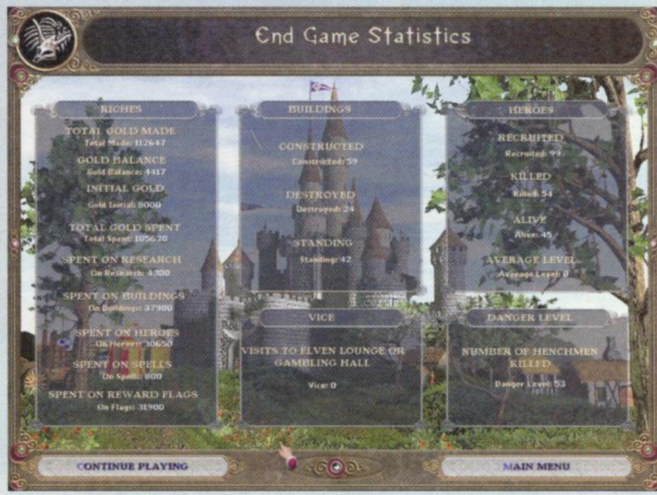
Die Hauptbildschirme



Im liebevoll animierten Hauptmenü finden sich alle Spieloptionen



Die 20 Scenarien verbergen sich auf dieser scrollbaren Landkarte. Der gelbe Stern symbolisiert: Level geschafft. Hinter dem Fragezeichen verbirgt sich die End-Quest, für die erst alle anderen Level gelöst werden müssen.



Königliche Bewertung: Der Statistikscreen für gelöste Level





Hau´ den Lukas: Wird unsere Abenteurerhorde den Zyklopen niederstrecken können, bevor er den teuren Turnierplatz plattmacht?



Lückensuche: So lange das geplante Bauwerk (hier der magische Wehrturm) rot aufleuchtet, ist nicht genug Platz zum Bauen.

ler das ausufernde Echtzeitgenre ab. In Majesty nimmt uns der Computer also die hektischste Komponente der Spielsteuerung ab – und nur manchmal rege ich mich auf, daß ein Drache oder ein schwarzer Dämon ganz ohne Gegenwehr ihr zerstörerisches Werk vollbringen können. Aber klar, auch gegnerische Zauberer kennen Sprüche wie Unsichtbarkeit, Verwirrung oder sogar die Paralyse (Übernahme des Gegners). Wird es ohne direkten Eingriff für den Spieler langweilig? Keinesfalls, denn es gibt noch genug zu tun: Jeder einzelne Ritter, Zauberer, Waldläufer, Elf oder Zwerg wird von uns persönlich eingestellt. Wir haben nicht nur Ziele und Bauaufträge zu verteilen, sondern auch die Forschung (geschieht in einigen Gebäuden) von Hand voranzutreiben. Schließlich sind bessere Waffen und Rüstungen, verstärkte Mauern, Heilungstränke, magische Hilfsmittel und eine Handvoll wirkungsvoller Zaubersprüche sehr von Vorteil, um Drachen, Invasoren oder böse Zauberer zu besiegen.

Majesty bedient sich nicht der üblichen Kampagne, um eine lineare Geschichte zu erzählen, sondern offeriert statt dessen 20 Einzelszenarien von unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad (in drei Stufen von Anfänger bis Experte), die jeweils von einer kleinen Mini-Story begleitet sind. Das leichteste Szenario wird als Tutorial empfohlen und macht uns schrittweise mit der locker zu meisternden Bedienung vertraut.



Dragon ohne Heart: Zornige Drachen sind nicht zu unterschätzen. Hier beschäftigt sich der flatternde Angreifer allerdings mit dem Turm, was den verwundbaren Zauberern genügend Zeit läßt, ihn in Ruhe zu erlegen.



Bei Cyber Lore haben sich unter anderem jene Entwickler zusammengeschlossen, die früher mit „Heroes of Might and Magic II" beziehungsweise „Warcraft II" beachtenswerte Erfolge erzielen konnten.

Böse Magie: Unsere Ritter eilen herbei, um die Stadt vor der Zerstörungswut feindlicher Zauberer zu bewahren...

Mini-Abenteuer statt Maxi-Kampagne

Es wird nicht vorgegeben, in welcher Reihenfolge die 20 Abenteuer – schön übersichlich auf einer Landkarte drapiert – zu absolvieren sind. Allerdings verlangen einige der kniffligeren Aufträge es, zuvor bestimmte Level gelöst zu haben. Die beherzt ansteigenden Schwierigkeitsgrade haben mir persönlich sehr gefallen, da Majesty auf diese Weise über längere Zeit eine Herausforderung bleibt. Jedes Abenteuer verläuft ein wenig anders. Es gibt also keine „generelle" Lösung, die wie eine Blaupause beliebig kopiert werden könnte. Erstens darf ich nicht immer die gleichen Gebäudetypen bauen, zweitens geschehen im Laufe des Spiels unvorhergesehene Ereignisse (z.B. werden aus Freunden plötzlich Feinde) und drittens tauchen immer neue Feindtypen auf, die manchmal von normalen Rittern gar nicht zu besiegen sind. Der doppelköpfige Blaudrache etwa läßt sich überhaupt nur durch ein besonderes Zauberschwert verletzen. Die übergroßen Zyklopen und Erdmonster à la Hulk dagegen sind am besten mit Hilfe der flinken Barbaren zu vermöbeln. Oft genug drängt uns ein zeitliches Limit, die notwendige Aufklärung durch Waldläufer oder Elfen rasant voranzutreiben, um zum Beispiel ein magisches Item oder wichtige Verbündete zu finden, bevor die feindliche Übermacht zu groß wird. Am härtesten empfand ich die lapidare Aufgabe „überstehe alle Monsterattacken", die schon im Advanced-Modus zu Schweißausbrüchen





Frauenpower: **In dieser niedlichen kleinen Burg (links) wohnt die Liche Queen, die ihre magischen Truppen schneller herbeizaubert (rechts) als unsere Ritter sie wegputzen können...**

führen kann. Doch im finalen Expert-Level steigern sich diese Angriffswellen zu einem furchterregenden Crescendo. Wer das übersteht, ist wirklich ein König der Strategiezunft!

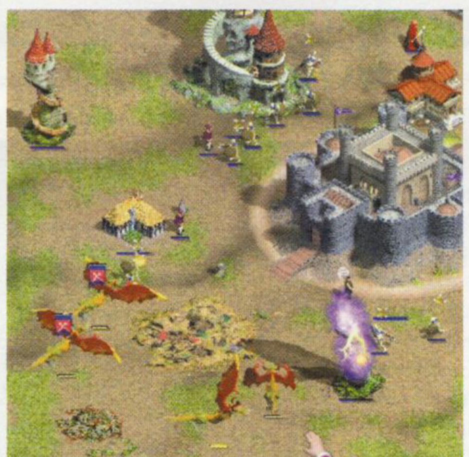


Power Play-Tip

Falls sich eine Aufgabe nicht lösen läßt: Nochmal von vorne anfangen, denn die Gebäude werden nach dem Zufallsprinzip positioniert: Steht mein Schloß zwischen allen Fronten, werde ich zu schnell aufgerieben. Darf ich dafür beim dritten Versuch endlich in der Ecke einer Landkarte starten, läßt sich dieser Standortvorteil in einen Sieg ummünzen. Manchmal erhielt ich wichtige Hinweise aber auch erst in ganz anderen Leveln, zum Beispiel über die Fähigkeiten der Gnome oder über die wirkungsvollste Bekämpfung von Drachen oder Riesen.



Vergebliche Liebesmüh´: Auch die besten Magier und Bogenschützen können den blauen Zwillingsdrachen nicht vom Himmel holen. Dafür wird ein magisches Schwert benötigt.



Schadensmeldung: Der Marktplatz liegt bereits in Trümmern, bevor unsere Beschwörer ihre Skeletons (oben) in den Kampf schicken können. Der magische Wehrturm (unten rechts) ist leider noch im Bau.

Wer die 20 Level absolviert hat oder zwischendurch auch ohne den Druck einer dringenden Aufgabe agieren möchte, findet auf der Auswahlkarte eine bläulichstrahlende Windrose. Sie eröffnet das **Freie Spiel**, bei dem per Zufallsgenerator oder auch händisch ausgewählt eine beschränkungsfreie, offene Partie gestartet wird. Hier darf ich alle Gebäude, Völker und Zaubersprüche einsetzen. Sämtliche verfügbaren Sorten von Monstern und Endgegnern stürmen auf meine Königsburg ein, wobei natürlich zuvor der Schwierigkeitsgrad wählbar ist. Davon hängt auch direkt die Landkartengröße ab. Viele andere Parameter – zum Beispiel Art und Stärke der Monster oder Geländetyp – dürfen bei der manuellen Auswahl ebenfalls vorgegeben werden.

Die **Multiplayer-Modi** waren leider nicht auf gleichem Niveau wie der Solo-Auftritt. Bis zu vier Menschen dürfen zwar im kooperativen Teammodus gemeinsam Jagd auf die Monsterhorden machen, doch leider fehlt eine witzige Arbeitsteilung. So baut jeder alles und könnte den Level auch alleine lösen. Zum Glück soll es neben diesem LAN-Modus aber noch königliche Duelle via Internet (MSN Gaming Zone) geben. Dieser Modus war aber zum Zeitpunkt unseres Tests noch nicht verfügbar...

FAZIT

Vor rund fünf Jahren zog mich Warcraft II spielerisch in seinen Bann. Das leichte und unkomplizierte Majesty kann dieses Kunststück problemlos wiederholen, wenn es sich auch nicht als ganz so zeitraubend und unerschöpflich präsentiert. Schließlich fehlen diverse Kampagnen und ein Level-Editor, um das königliche Spiel fett zu machen. Wer mit Ehrgeiz die 20 Kleinabenteuer besteht, kann sich noch einige Zeit mit „Freies Spiel" und den Multiplayer-Modi – genügend andere Majesty-Fans vorausgesetzt – verlustieren. Aber dann dürfte das Königsfieber so langsam wieder abflauen. Ich empfinde dieses Spiel wie eine Sommerromanze: reizvoll, unbeschwert, vergnüglich, aber nur von kurzer Dauer. Schön war´s. So schön immerhin, daß ich mich schon auf Majesty 2 freue – dann hoffentlich auch mit prächtigerer Grafik und einem Editor. ■

Info
„Formel 1"-Manager mit zahlreichen Schwächen im Benutzerinterface. Empfehlenswert nur für Fans.

Grand Prix World

DIE KÖNIGSKLASSE LETZTEN JAHRES



Microprose versucht mit dem „Formel-1"-Hintergrund abermals einen durchdachten Manager auf den Markt zu bringen.

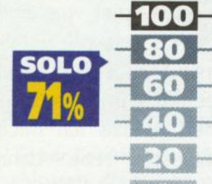
Name: Grand Prix World
Hersteller: Microprose
Web: www.microprose.de
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: –
Mindestanforderungen: P 200, 32 MB RAM, D3D-kompatible Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, D3D-kompatible Beschleunigerkarte

3D-Unterstützung:
- **D3D**
- OpenGL
- 3Dfx

Steuerung:
- **Maus**
- **Tastatur**
- Joystick
- Gamepad
- Lenkrad

Genre:
- Strategie
- Action
- Adventure
- **Wirtschaft**
- Rollenspiel
- Sportspiel
- **Simulation**

Wertungen für:
- 62% Grafik
- 68% Sound
- 12% Musik
- 43% Steuerung
- 83% Spieltiefe





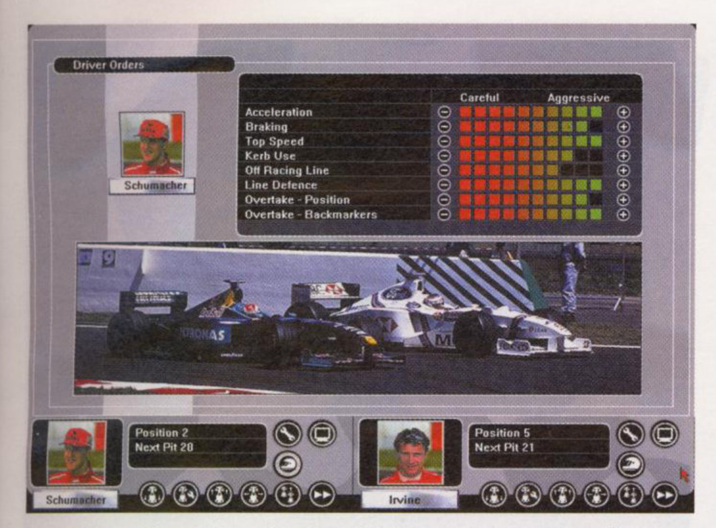
Richtig gepokert: Unsere Reifen sind genau richtig für das miese Wetter

Maik Wöhler

Microprose werkelt nicht nur an dem Nachfolger der erfolgreichen „Formel 1"-Rennsimulation. Seit längerem wurde an einem Managerprogramm, dem indirekten Nachfolger zu dem 1997 veröffentlichten **Grand Prix Managers**, gebastelt – nun ist es fertig! Wieder einmal dürft Ihr Euch um die Höhen und Tiefen eines Rennstalls Eurer Wahl kümmern. Dank offizieller Lizenz, wenn auch nur vom vorletzten Jahr, stehen die richtigen Teams samt Fahrer zur Verfügung. Wer nun gerne selbst Hand anlegen möchte, um Namen an die aktuelle Saison anzupassen, wird enttäuscht sein. Auf einen Editor wurde nämlich verzichtet. Unverständlich eigentlich,



Forschung und Entwicklung dürfen auf keinen Fall vernachlässigt werden. Die Konkurrenz schläft nicht und bastelt selbst fleißig an ihren Fahrzeugen.


Ernstes Strategiemeeting: Schumi muß sich noch einmal genau anhören, wie er im nächsten Rennen vorgehen soll.


Frenzen ist nicht gut drauf. Sein Wagen bockt und die Boxengasse noch weit entfernt.


Die richtige Einteilung der verfügbaren Ressourcen ist ungemein wichtig. Niemals sollten Eure Leute nichts zu tun haben.

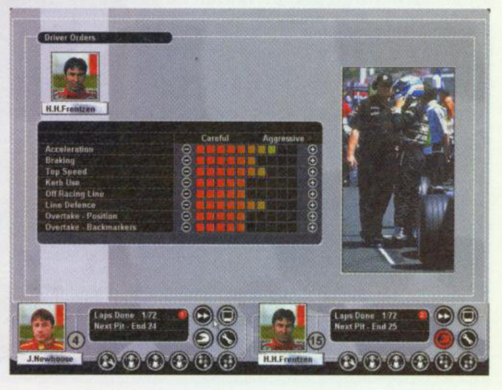
sind diese Hilfsprogramme doch bei der zahlenden Kundschaft sehr beliebt. Der Schwierigkeitsgrad ist, wie schon im ersten Teil, abhängig vom gewählten Team. Das soll nicht heißen, daß die Wahl einer der Top-Rennställe keine Probleme bereiten kann, doch bessere Sponsoren und Fahrer sowie ein größeres Kapital als Ausgangsbasis erleichtern gerade Einsteigern den Start. Oder etwa doch nicht?

Die Leiden eines Managers

Als Oberhaupt eines Teams müßt Ihr Euch um wirklich alles kümmern. Das sogenannte Micromanagement hat seinen Namen verdient: In der Forschungsabteilung dürfen einzelne Komponenten der Wagen auf Effizienz überprüft und verbessert werden. Testfahrten können beim Aufspüren möglicher Probleme dienlich sein. Wie sich gravierende Mängel auf ein Rennen auswirken, kann sich wohl jeder denken. Die Entwicklung neuer Teile läßt zuweilen Frust aufkommen. Nach Abschluß der Arbeiten kann man die FIA darum bitten, den Gegenstand darauf hin zu prüfen, ob es den Regeln entspricht. An und für sich ein guter Gedanke, doch sollte es passieren, daß es nicht den Bestimmungen entspricht, ist die gesamte Arbeit für die Mülltonne, wo sie dann auch letztendlich landet.
Die Möglichkeit, ein neues Design aufgrund der alten Daten und der Beanstandungen der FIA in Auftrag zu geben, besteht nicht. Es wird komplett von vorne begonnen, was ähnlich hohe Kosten verursacht, wie beim ersten Versuch. Ähnliche Logikfehler und Schwächen findet man an etlichen Stellen im Spiel. Das mag nicht jeden stören, doch gerade Fans von Managerprogrammen, die Wert auf Details legen, dürfte dieser Punkt sauer aufstoßen.

Gib mir all dein Geld

Wer kennt sie nicht, die ach so wertvollen Sponsoren. Ohne sie läuft nichts, denn der Geldfluß sollte nicht abebben. In der ersten Saison stehen die Werbepartner bereits fest, erst ab der nächsten müßt Ihr Euch selbst darum kümmern. Wer nun denkt, damit hätte sich das Thema für die laufende Saison erledigt, der irrt. Nicht nur vordere Plätze bei den Rennen sind wichtig, um ein Lächeln auf des Sponsors Lippen zu zaubern. Die Leute wollen umsorgt werden. Stets muß man ein Team einsetzen, daß sich ausschließlich um das leibliche und seelische Wohl der Geldgeber kümmert. Wie das im Detail aussieht, erfahren wir Gott sei Dank nicht. Falls Geld kurzfristig benötigt wird, kann man auch Anteile des Teams verkaufen. Doch Vorsicht! Wer zuviel unter die Leute bringt, läuft Gefahr, die Mehrheitsanteile und somit den eigenen Job zu verlieren! Damit am Ende einer Saison nicht die große Überraschung in Form von leeren Kassen erfolgt, stehen umfangreiche Statistiken zur Verfügung, die auch den Saldo am Ende des Jahres prognostizieren.


Während des Rennens bekommt unser Fahrer neue Anweisungen. Hoffentlich hilfts...

Hilfreiche News

Zwischen den Rennen gibt es Wissenswertes über die Konkurrenz aus den Nachrichten. Gibt es Probleme zwischen einem Team und seinen Sponsoren? Liebäugelt ein Fahrer mit einem Wechsel? Oder wird gar schon das Ende Eurer Karriere aufgrund der letzten Rennen prophezeit? Es lohnt sich immer, nach einem Rennen die Meldungen der Medien zu verfolgen. →



Weit abgeschlagen stehen wir auf dem zehnten Rang.

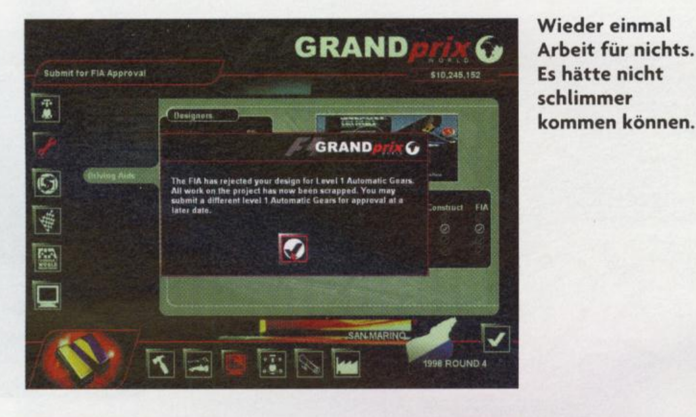


Nervig: Jede Aktion muß einmal bestätigt werden

Aber auch intern gibt es hilfreiche Informationsfluß. Der Manager von heute hat natürlich Email, und sollte etwas nicht stimmen, meldet sich die betreffende Person und regt gewisse Maßnahmen an. Gerade Einsteigern kann ich diese Möglichkeit der Informationsbeschaffung nur empfehlen! Achtet Ihr nämlich nicht darauf, drohende oder gar bereits existierende Probleme zu beseitigen, kann schneller das Aus drohen, als Euch lieb ist.

Die Rennen

Nach all den Vorbereitungen kommen wir nun zu den schlimmsten und spannensten Momenten eines Managers: Dem Rennen. Doch zunächst geht´s erstmal um die Qualifikation. Der Bildschirm ist dabei, wie im Rennen selbst auch, in vier Bereiche aufgeteilt. Die Fenster dienen unter anderem der Renndarstellung, was man sich bis auf die Draufsicht des Parcours aber schenken kann, denn hilfreich sind sie keinesfalls. Diverse andere Informationen helfen Euch, den nötigen Überblick über das Feld zu bewahren. In der unteren Leiste könnt Ihr den Fahrern gezielt Befehle erteilen: Aggressiveres Vorgehen? Blockieren von Verfolgern? Fast alles ist möglich. Doch bevor es richtig losgeht, muß die Strategie noch festgelegt werden. Wieviele Stops sollen es werden? Welche Reifen werden verwendet? Viele Fragen müssen beantwortet werden, die aktuellen Wetternachrichten helfen bei den Antworten. Aber bei dem Rennverlauf selbst haben die Programmierer mal wieder gepatzt. Selbst mit optionaler Beschleunigung dauert ein Rennen sehr lange. Manche Fans werden es mögen, doch mehr als 40 Minuten auf den Monitor zu starren und nichts Weltbewegendes passiert, kann ermüdend, ja frustrierend werden. Es gibt zwar noch eine zweite Beschleunigungsstufe, doch die führt auf kürzestem Weg zum Ende des Rennes, ohne daß Ihr noch irgend etwas machen könnt. Ich vermisse Optionen, um zum nächsten Stop zu springen oder ein schwerwiegendes Problem an einem Fahrzeug. Daß die Entwickler nicht an solche Komfortfunktionen gedacht haben, ist mir persönlich schleierhaft.



Wieder einmal Arbeit für nichts. Es hätte nicht schlimmer kommen können.



Die momentanen Ränge bieten keinen Grund zur Freude. Und es kam noch dicker.

Zweimal den Rennverlauf beschleunigt und es gibt kein zurück mehr

FAZIT Insgesamt mangelt es dem Spiel an Komfort und Übersichtlichkeit. Was Fußball-Manager schon seit vielen Jahren vormachen, scheint bei den F1-Pedants nicht möglich zu sein. Da gerade das Micromanagement mit all seinen Optionen den Hauptteil dieser Spiele ausmacht, sollte es nicht zu sehr in mühevolle Arbeit ausarten. Aber genau das tut es bei **GPW**. Es ist keineswegs einsteigerfreundlich. Den erwähnten Editor sucht man vergeblich. Fans von Managerprogrammen sowie der Formel 1 werden sich nach einer gewissen Einarbeitungszeit mit **Grand Prix World** anfreunden können. Allen anderen empfehle ich eine ausgiebige Probesession. ■

Info
Flughafen-Simulation in 3D und Echtzeit

Flughafen Manager



Nach dem spaßigen „Airline Tycoon“ von Spellbound will nun auch Take 2 ins Fluggeschäft einsteigen – mit einer ernsthaften Simulation...

Name: Flughafen Manager
Hersteller: Krisalis, Take 2
Web: www.take2games.com
Schwierigkeitsgrad: variabel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: –

Mindestanforderungen: P 200, 16 MB, 4x CD
Empfohlen: P II, 64 MB, 3Dfx-Karte

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
71% Grafik
44% Sound
61% Musik
58% Steuerung
85% Spieltiefe

100 – 80 – 60 – 40 – 20 – 0

SOLO 53%

Joe Nettelbeck

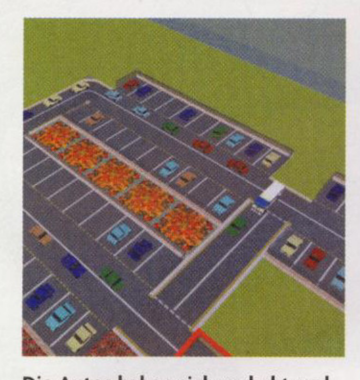
Ach, was würde ich nicht alles für eine wirklich gute Airport-Sim geben! Aber darauf werde ich wohl noch eine ganze Weile hoffen müssen. Dabei stellt dieser neue Manager hohe Ansprüche an sich selbst, und in den ersten zwei bis drei Spielstunden schien er mir tatsächlich vielversprechend zu sein. Aber mit der Zeit schälten sich dann die ungehobelten Ecken und Kanten, die Fehler und Designschwächen immer deutlicher heraus.

Doch ich will gar nicht so sehr darauf herumreiten, daß das Spiel noch in der Verkaufsversion an heftigem Bugbefall leidet (Autos hängen zum Beispiel fest und bilden „ewige“ Staus, mit der Maus läßt sich der Screen nur in drei Richtungen scrollen, die Farbgebung der Gebäude wird nicht gespeichert, der Button „Startbahn freigeben“ bewirkt die Sperrung der Bahn und vieles andere mehr), weil das im Laufe der nächsten zwei bis drei Patches wohl behoben sein sollte.

Vielmehr geht es mir um ein paar grundsätzlichere Dinge: So bin ich beispielsweise nicht der Meinung, eine gute Sim zeichne sich dadurch aus, daß man jede Glühbirne einzeln eindrehen muß. Deshalb spielte ich beim Test auf „Easy“, nur um bald mit Meldungen im Stile von „Terminal 1 hat zu wenig Kofferkulis“ überschüttet zu werden. Was klar auf Realitätsverlust bei den Designern hindeutet...

Auch gibt es keine aktiven Diagnosemöglichkeiten. Bei der Peking-Mission etwa gelang es mir einfach nicht, neben Fracht auch Passagiere zu befördern. Woran es lag? Keine Ahnung – vielleicht war irgendwo eine Tür versperrt, vielleicht funktionierte die Verkehrsanbindung aus irgendwelchen Gründen nicht, vielleicht war es auch nur ein weiterer Bug. Bei einem derart komplexen Spiel muß es Möglichkeiten geben, herauszufinden, wo der Hase im Pfeffer liegt!

Last not least ist die Optik offenbar reine Kosmetik, die nichts mit dem eigentlichen Spiel zu tun hat. Wie sonst wäre es zu erklären, daß man die Zeituhr hochschalten kann, ohne daß sich der Betrieb auf dem Airport auch nur um ein Jota beschleunigt? Nee, weitere 12 Monate im Entwicklerlabor hätten dem Titel sicher gutgetan... ■



Die Autos haben sich verhakt und können nur durch Abriß und Neubau des Parkplatzes „befreit“ werden



Dies ist die höchste Zoomstufe...



...und so sieht's von weiter oben aus

Das Gameplay

Im Grunde kann man sich das Spiel als einen „Sim-City“-Clone vorstellen: Man baut auf einem 3D-Gelände die diversen zum Flughafen gehörigen Gebäude, legt Start/Landebahnen an und verdient schließlich sein Geld hauptsächlich mit dem Verkauf von Nutzungsrechten an Fluggesellschaften. Darüber hinaus wären auch die Terminals einzurichten sowie mit Läden zu versehen (die wiederum Miete einbringen), Hotels zu bauen und dergleichen mehr. Das Game geht insgesamt sehr ins Detail, und neben dem freien Spiel gibt es auch zwei Missionen.

Karte abschicken und fast 50% sparen

• Für nur DM 12,00 erhaltet Ihr die nächsten 3 Ausgben der Power Play bequem per Post. Testet in Ruhe zu Hause und spart dabei auch noch fast die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot müßt Ihr einfach nutzen.
Also: Schnell die Karte ausfüllen und abschicken



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung könnt Ihr innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Erst testen – dann sparen!!!



Jetzt Kennenlernen:
3 Ausgaben für nur
DM 12,00!

Einfach Karte ausfüllen und absenden Wenn Euch die Power Play gefällt, und Ihr den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen wollt, braucht Ihr nichts weiter zu tun. Ihr erhaltet dann Power Play jeden Monat zum günstigen Abo-Vorzugspreis.



POWER PLAY

PC Spiele für Kenner, Könner und Gewinner

www.powerplay.de

JA, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgaber nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus für DM 80,40 (Euro 41,11) - das heißt pro Heft DM 6,70 statt DM 7,90. Ich spare damit 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Bitte freimachen oder faxen an: 089/200281-22 oder Mail an: future@csj.de

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt)

❑ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Geldinstitut | Kontonummer | Bankleitzahl

❑ **Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: DPE04

ANTWORT

POWER PLAY
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

sparen

● Für nur DM 12,00 erhaltet Ihr die nächsten 3 Ausgben der Power Play bequem per Post. Testet in Ruhe zu Hause und spart dabei auch noch fast die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot müßt Ihr einfach nutzen.
Also: Schnell die Karte ausfüllen und abschicken

Future Verlag – Medien mit Leidenschaft

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung könnt Ihr innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



POWER PLAY

PC Spiele für Kenner, Könner und Gewinner

www.powerplay.de

Info
Dritter Teil der Echtzeittaktik mit Spielzeugsoldaten, einer veralteten Grafik und wenig neuen Ideen

Army Men In Space



Im dritten Teil der „Army Men"-Reihe erobern die kleinen grünen Männchen den Weltraum

Name: Army Men In Space
Hersteller: 3DO/Infogrames
Web: www.armymen.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: bis 4; Seriell, Modem, IPX, TCP/IP

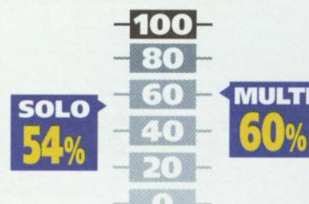
Mindestanforderungen: P100, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 275 MB HDD
Empfohlen: P200, 64 MB RAM

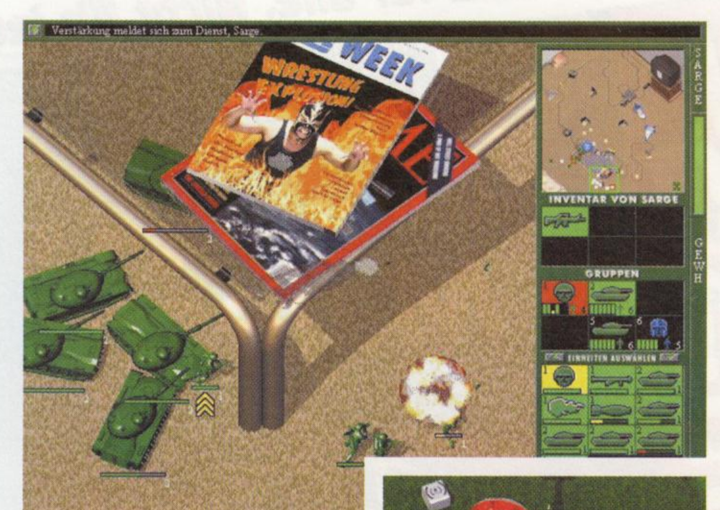
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
50% Grafik
64% Sound
66% Musik
59% Steuerung
43% Spieltiefe





Mit einer Reihe von Panzern machen wir den Weg frei

Chris Peller

Und noch immer tobt der Krieg zwischen den Plastiksoldaten. Diesmal muß sich der tapfere Sarge mit seinen Kameraden nicht nur mit Kommandeur Plasto und seiner braunen Armee herumschlagen, sondern auch noch Außerirdische abwehren, mit denen sich der fiese Diktator verbündet hat. Damit der Oberbefehlshaber der Grünen dieser Herausforderung gewachsen ist, erhält er Unterstützung von Tina Tomorrow und ihren Weltraumsoldaten. Gemeinsam nehmen sie im Badezimmer, im Sandkasten oder gar auf einem anderen Planeten den Kampf gegen die gegnerischen Kunststoffmännchen und Aliens auf.

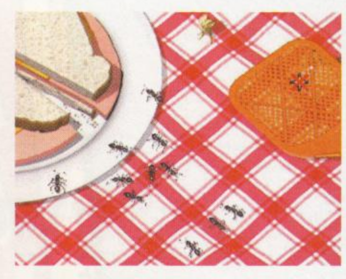
Auch beim mittlerweile dritten Teil der Reihe hat sich erschreckend wenig geändert. Um die diversen Missionen zu erfüllen, dirigiert man nach wie vor seine Spielzeughelden durch das Terrain und sammelt Power-Ups auf, damit man dem Feind noch leichter den Garaus machen kann. Dabei komplettieren Spezialwaffen wie Fliegenklatsche, High Heat Baseball, Hammermine und Klebstoff nun das Sortiment an



Death from above: Als Verstärkung herbeigerufene Helikopter haben gegnerische Einheiten sehr schnell zerlegt



Die Zahnpasta-Tube wurde gesichert



Die Fliegenklatsche in Aktion

Zerstörungswerkzeugen, und auch ein paar neue Vehikel (die Fahrzeuge der galaktischen Armee) stehen zur Fortbewegung zur Verfügung. Wirkte die Präsentation bereits beim Vorgänger angestaubt, so ist sie inzwischen hoffnungslos veraltet. Die Entwickler haben es nicht für nötig erachtet, endlich die Grafik aufzupolieren und einige Programmschwächen auszumerzen. So stehen manche Kameraden trotz heftigem Beschuß immer noch regungslos in der Gegend herum und lassen sich über den Haufen ballern. Darüber hinaus sorgen die Unzulänglichkeiten des Pathfinding-Systems ein weiteres Mal für Frustation: Einheiten kleben auf einmal aneinander fest und lassen sich erst mit Mühe zum Weitermaschieren animieren, bleiben ferner an Hindernissen hängen und sind schlichtweg unfähig, um die Blockade herum zu manövrieren oder finden nicht mehr den Weg aus einem engen Raum heraus. Neben Trainingscamp, Feldzug und Multiplayer-Schlachten können sich Spielzeug-Kommandanten im übrigen jetzt auch im „Kampf"-Modus behaupten und beispielsweise ein schnelles Gefecht mit und gegen CPU-kontrollierte Gegner initiieren. Langsam sollten sich die Programmierer von 3DO etwas Neues einfallen lassen, denn „Army Men In Space" ist einfach ein überflüssiger Aufguß. Wer sich schon über die Grafik und die Schwächen des zweiten Teils geärgert hat, der erlebt hier ein deja-vu. Man kann nur hoffen, daß den Spielern ein weiteres Sequel in diesem Stil erspart bleibt. ■

So
a
an
beim
oder
(einfa

ZUM SERIENSTART DER MEGA-SAGA



IN *STAR WARS* #11



EXTRA:
2. Teil der kompletten *Star Wars*-Timeline als Poster!

NEU: Ab 22. März erhältlich!

Star Wars Sonderband #2:

CRIMSON EMPIRE I

STAR WARS
CRIMSON EMPIRE
RICHARDSON · STRADLEY · GULACY · RUSSELL

- ★ 160 Seiten *Star Wars* Action vom Feinsten
- ★ Alle 6 Teile von Crimson Empire I in einem Band
- ★ Plus: 4 „Lost Pages" in deutscher Erstveröffentlichung
- ★ Ein Absolutes Muss für jeden *Star Wars* Fan!

Star Wars Sonderband #2 ab 22. März erhältlich

am Bahnhofskiosk, beim Comic-Fachhändler, im Buchhandel
(ISBN 3-89748-240-1)
oder direkt bei unserem Bestellservice
(einfach Bestellcoupon ausfüllen)

Ich bestelle:

Anzahl	Artikel	Art.-Nr.	Einzelpreis
	Star Wars Sonderband #1 **„Episode I"**	915268	DM 16,90
	NEU! *Star Wars* Sonderband #2 **„Crimson Empire I"**	916120	DM 24,90

Versandbedingungen: zzgl. Versandkostenpauschale von DM 4,—. Bei Auslandsbestellungen bitte Vorauskasse zzgl. Versandkostenpauschale von DM 7,—.

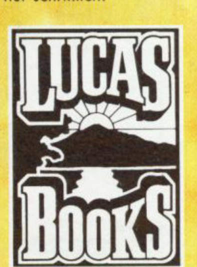
Name, Vorname ______
Straße, Nr. ______ Geburtsdatum ______
PLZ/Ort ______ Telefon ______
Datum ______ Unterschrift ______
(beim Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

- ❑ Verrechnungsscheck liegt bei
- ❑ gegen Rechnung (Bei Bestellung von mehr als einem Exemplar erfolgt die Lieferung per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr)
- ❑ per Kreditkarte Kreditkartennummer ______
  ❑ Eurocard/Mastercard ❑ Visa gültig bis: ______
- ❑ per Bankeinzug Kontonummer ______ Bankleitzahl ______
  Kreditinstitut ______

Bitte Coupon ausschneiden (oder kopieren) und einsenden oder faxen an:

Star Wars-Paperback Bestellservice
Postfach 294
77649 Offenburg
Fax: 0781-639-6145
E-mail: dino-shop@burdadirect.de

Bestellungen bitte nur schriftlich!



© 2000 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization.

Info

3D-Actionspiel in Third-Person-Perspektive mit dem Feature, seine Charaktere im Spielverlauf weiter zu entwickeln

Vergeßt die Starship Troopers - jetzt kommen die wahren Krieger der Zukunft und räumen mächtig auf!

Name: Evolva
Hersteller: Computer Artworks/Virgin
Web: www.evolva.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: englisch/deutsch
Multiplayer: bis 16; Modem, TCP/IP, IPX

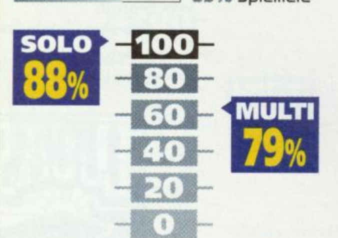
Mindestanforderungen: PII233, 32 MB RAM, 4x CD, 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PIII500, 64 MB RAM, 3D-Karte mit GeForce-Chipsatz

3D-Unterstützung:
- D3D
- OpenGL
- 3Dfx

Steuerung:
- Maus
- Tastatur
- Joystick
- Gamepad
- Lenkrad

Genre:
- Strategie
- Action
- Adventure
- Wirtschaft
- Rollenspiel
- Sportspiel
- Simulation

Wertungen für:
- 81% Grafik
- 85% Sound
- 84% Musik
- 86% Steuerung
- 65% Spieltiefe





Ein kleines Radar dient als Orientierungshilfe, die drei anderen Displays zeigen das Geschehen aus der Sicht der KI-Kumpanen

Chris Peller

In noch ferner Zukunft wird die Menschheit mit einer ernsten Bedrohung konfrontiert: Ein Parasit ist aus den Tiefen des Weltraums aufgetaucht und hat sich auf einem Planeten am Rande unserer Galaxie eingenistet. Schon bald durchziehen seine Tentakel den Boden dieser Welt wie ein sich immer weiter ausbreitendes Krebsgeschwür. Als Schutzmaßnahme beginnt der Schmarotzer schließlich Wächter zu produzieren, die in Horden durch die Lande ziehen und alles vernichten, was sich ihnen in den Weg stellt. Bevor der Parasit und seine Brut den einst friedlichen Planeten vollends zerstören und irgendwann die Erde das gleiche Schicksal ereilt, wird für eine Säuberungsaktion ein Raumschiff mit einer Truppe von Elite-Soldaten zu dem Gestirn entsandt...

Die Krieger der Zukunft

Die Starship Troopers von Morgen sind nicht etwa Schönlinge in adretten Uniformen, sondern in Genlabors gezüchtete Mutanten namens Genohunter. Um dem Parasiten und seinen Wächtern den Garaus zu machen, kontrolliert der Spieler eine vierköpfige Gruppe dieser perfekten Krieger. Jedes dieser Wesen wurde mit einer bestimmten Grundeigenschaft ausgestattet, so daß sich die Genohunter als Team in jeder Situation bewähren können. Einer besitzt zum Beispiel enorme Körperkräfte und obendrein fügen ihm gegnerische Attacken weniger Schaden zu. Dafür ist er aber auch um einiges behäbiger als seine Kameraden.

Das Besondere an diesen sonderbaren Geschöpfen jedoch ist, daß sie sich im Verlauf des Spiels weiterentwickeln. Dazu benötigen die Kreaturen das Genmaterial anderer Lebensformen. Leichen werden regelrecht in Stücke gerissen und alle sich in der näheren Umgebung aufhaltenden Genohunter absorbieren dann automatisch die Überreste. Hat sich eine der Kampfmaschinen fremde DNA einverleibt, könnt Ihr den Mutationsprozeß initiieren. Abhängig von den assimilierten Genen erhalten Eure Schützlinge durch diese Aktion neue Waffen und Eigenschaften, oder bereits vorhandene Attribute werden verändert. Von dem vernichteten Gesocks des Parasiten bezieht Euer Platoon in erster Linie neue Verteidigungsmöglichkeiten. Die Kadaver der eher harmlosen Bewohner des Planeten dienen dagegen als Lieferanten für körperspezifische Verbesserungen wie Schnelligkeit, Sprungkraft etc. Einige Gene sind sogar unbedingt erforderlich, um eine Mission überhaupt abzuschließen.

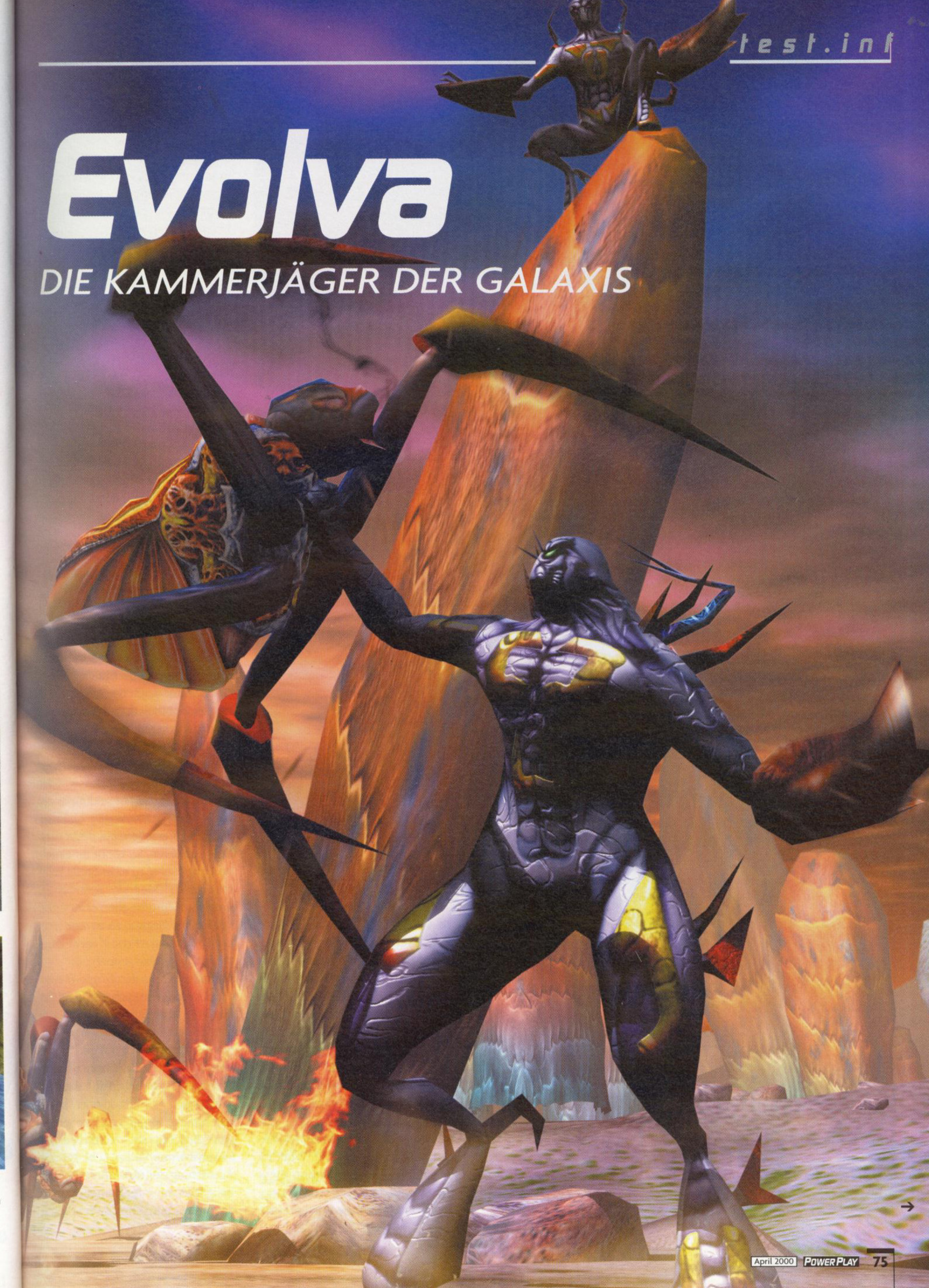




Neben garstigen Widersachern wie der dicke Entgegner auf dem Bild oben, trifft unser Team auch auf harmlose Kreaturen. Diese Wesen dienen immerhin als Genlieferanten.

Evolva

DIE KAMMERJÄGER DER GALAXIS





▲ **Auf rutschigen Oberflächen schliddern nicht nur die Genohunter durch die Gegend, sondern auch die feindlichen Biester. Dabei kann man einen Kontrahenten jedoch bequem mit elektrischen Entladungen traktieren.**

So öffnen sich manche Barrieren erst, wenn sich Eure Trooper unsichtbar machen können. Die Mutationen wirken sich im übrigen nicht nur auf das weitere Spielgeschehen aus, sondern auch auf das Äußere der Wesen. Sie wechseln die Hautfarbe oder ihnen wachsen Stacheln aus den Leibern.

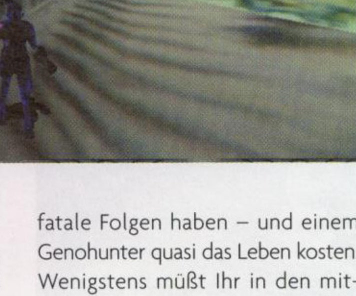
Es können jedoch nicht sämtliche Waffen und Fähigkeiten mit der Zeit gesteigert werden. Erhöht man Attribute eines Charakters, so werden andere dafür gesenkt. Wollt Ihr beispielsweise die Funktion eines Granatenwerfers verbessern, verringert sich dadurch eventuell die Panzerung des betreffenden Kämpfers. Ein Mausklick genügt, um den Evolutionsprozeß eines Genohunters in eine neue Richtung zu lenken - und damit zugleich die eine oder andere bereits vorgenommene Modifikation wieder zunichte zu machen. Durch die schier unzähligen Variationen, die sich bei der Weiterentwicklung der Gesellen ergeben, ist es so gut wie unwahrscheinlich, daß die Genohunter zweier Spieler über dieselben Eigenschaften und Waffenfertigkeiten verfügen. Multiplayer-Sessions, in denen die Teams verschiedener „Evolva"-Fanatiker gegeneinander antreten, erhalten dadurch ihren ganz besonderen Reiz. Es besteht sogar die Möglichkeit, seine Soldaten mit anderen Gleichgesinnten (z.B. via E-mail) auszutauschen.

Mittendrin statt nur dabei

Außer den Evolutionsprozeß seiner Kämpfer zu steuern und so langsam immer robustere Killermaschinen heranzuzüchten, nehmt Ihr auch aktiv an den Einsätzen der Kammerjäger teil. Ihr steuert jeweils einen Genohunter durch das Terrain, allerdings könnt Ihr jederzeit per Tastendruck zwischen den Mitgliedern des Teams hin- und herwechseln. Die Kontrolle der restlichen Kameraden übernimmt währenddessen der Computer. Immerhin seid Ihr in der Lage den CPU-Kollegen einfache Befehle zu erteilen, die diese dann artig ausführen. So könnt Ihr einzelne Genohunter zu einer Stelle kommandieren oder sie veranlassen, einem zu Hilfe zu eilen oder einen speziellen Gegner zu attackieren. Die Bedienung ist dabei recht intuitiv und ungemein simpel.

Oberstes Ziel im Single-Player-Modus ist es natürlich, den fremden Planeten vom Schädlingsbefall zu säubern. In 12 verschiedenen, teilweise ziemlich weitläufigen Regionen dieser Welt müssen deshalb diverse Missionen erfüllt werden. Die Aufgaben umfassen unter anderem die Zerstörung von Bauwerken, das Beschützen friedliebender Lebensformen oder schlicht die Ausrottung der üblen Brut. Nebenbei gilt es mitunter den einen oder anderen Schlüssel zu finden, damit

Eigenständig röstet einer unserer KI-Kameraden den Gegner mit Feuerstößen



Will eine Horde von Feinden einen einzelnen Genohunter attackieren, ist Rückzug die beste Verteidigung

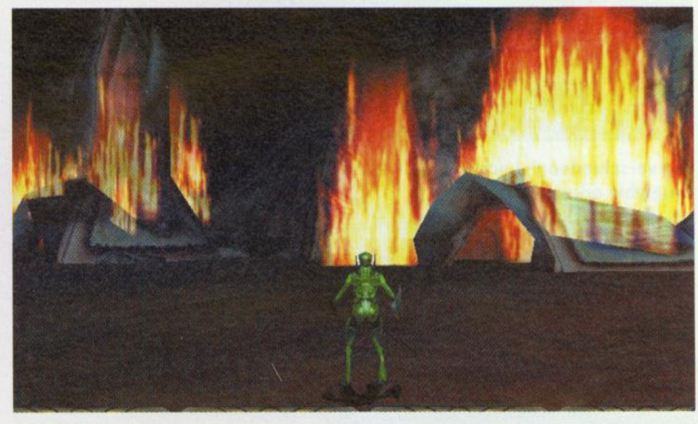
sich Durchgänge in bestimmte Bereiche öffnen. Zu diesem Zweck ist jeder Genohunter zusätzlich mit einem Inventar-Slot ausgestattet, in dem auch ein eiförmiges Gebilde für den späteren Einsatz deponiert werden kann. Plaziert man nämlich zwei dieser Objekte mit unterschiedlicher Färbung gemeinsam vor einer ansonsten unzerstörbaren Barriere, erfolgt eine Kettenreaktion, die nach ein paar Sekunden in einer gewaltigen Explosion gipfelt und mit etwas Glück das Hindernis zerstört.

Waffen und Taktik

Um bei den erbarmungslosen Auseinandersetzungen mit den extrem agressiven Parasitenwächtern nicht den Kürzeren zu ziehen, können Eure Krieger durch eifriges Mutieren schon bald auf ein effektives Sortiment an martialischem Gerät zurückgreifen. Insgesamt umfaßt das Repertoire 10 unterschiedliche Fertigkeiten, mit denen sich die Genohunter aufdringliche Feinde vom Leib halten. Dabei handelt es sich zum einen um Zerstörungswerkzeuge und zum anderen um lebensverlängernde Maßnahmen wie die bereits zuvor erwähnte temporäre Unsichtbarkeit oder ein Schutzschild. An Verteidigungsinstrumenten erleichtern zum Beispiel gefährliche Klauen das Zerlegen von Leichnamen und fungieren wenigstens als halbwegs effektive Nahkampfwaffe. Mit dem entsprechenden Genmaterial sind die Geschöpfe außerdem in der Lage, eine Art Granatwerfer als unentbehrliche Distanzwaffe zu verwenden. Und ferner können Eure Schützlinge die ekligen Krabbelviecher mit Flammenstößen rösten, setzen sie mit elektrischen Entladungen unter Strom oder durchlöchern sie mit Projektilen. Zu den ausgefalleneren Methoden, sich der Feinde zu entledigen, muß man sicherlich die Möglichkeit zählen, kleine Käfer abzuschießen, die dann im Kamikaze-Stil automatisch das nächstgelegene Ziel bombardieren („Half-Life" (dt.) läßt grüßen!). Oder, Eure Genohunter spucken wie Linda Blair in „Der Exorzist" ätzenden Schleim, bei dessen Berührung sich die Kontrahenten nur noch im Zeitlupentempo fortbewegen und somit eine überwiegend wehrlose Zielscheibe darstellen. Jede dieser Fähigkeiten verfügt über insgesamt fünf Ausbaustufen sowie – à la „Unreal" – einen alternativen Modus, der noch mehr Schaden anrichtet. Diese Zweitfunktion sollte man allerdings mit Bedacht einsetzen, da sich die Waffe dafür erst aufladen muß, was wertvolle Zeit in Anspruch nimmt. Gerade in hitzigen Gefechten kann diese Verzögerung fatale Folgen haben – und einem Genohunter quasi das Leben kosten. Wenigstens müßt Ihr in den mitunter sehr großen Arealen nicht nach Munition Ausschau halten, da sich die Waffen nach einer Weile selbständig wieder aufladen.

Obwohl sich ein Genohunter mit Hilfe der verschiedenartigen Zerstörungswerkzeuge durchaus zur Wehr setzen kann, ist jedoch generell eine besonnenere Vorgehensweise bei der Säuberungsaktion ratsam. Wer in Rambo-Manier durch die Level läuft, sieht sich schon bald einer unbesiegbaren Übermacht von Widersachern gegenüber. Zu allem Überfluß sind die Biester äußerst hartnäckig und verfogen einen Eindringling, bis sie ihn erlegt oder seine Spur verloren haben. Raffinesse führt da eher zum Erfolg als tollkühne Alleingänge. Zum Beispiel kann man sich die Beharrlichkeit der Kreaturen zunutze machen und sie in einen Hinterhalt locken. Bei Kämpfen solltet Ihr wenn möglich darauf achten, die Kontrahenten seitlich oder von hinten zu attackieren, da Eure Waffen dann mehr Schaden anrichten.

Ist ein Mitglied Eures Trupps doch einmal den Gegnern unterlegen, stirbt er nicht etwa, sondern wird lediglich an Bord des Raumschiffes zurückgebeamt. Für die aktuelle Mission muß das Team zwar auf seine Hilfe verzichten, doch zu Beginn des nächsten Einsatzes steht die Mannschaft glücklicherweise wieder vollzählig zur Verfügung.



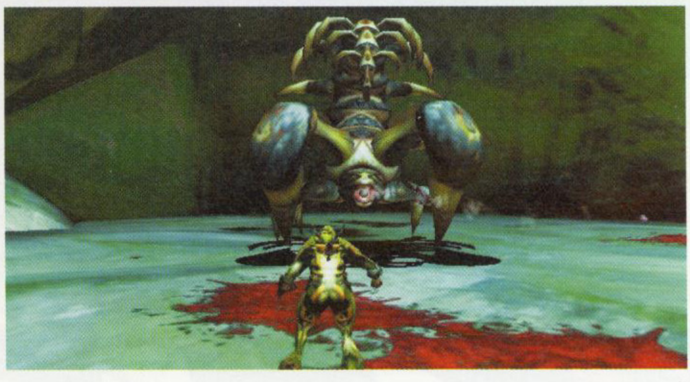


Bild oben: Wir haben das Missionsziel erfüllt und die Behausungen der Parasiten in Brand gesteckt.

Gelegentlich warten auch besonders zähe Widersacher am Ende eines Levels auf unsere Genohunter

→



Bei den Kristallen regt sich etwas - und schon kommt das Gesocks des Parasiten angestürmt



Die verschiedenen Locations des fremden Planeten muß unsere Truppe ausgiebig erkunden

Vorsprung durch Technik

Bei der Programmierung der KI haben die Verantwortlichen bei Computer Artworks wirklich exzellente Arbeit geleistet. Das Verhalten der CPU-gesteuerten Teamkameraden weiß zu überzeugen. Die Genohunter folgen brav ihrem Anführer, nehmen eigenständig Widersacher unter Beschuß und ziehen sich zurück, falls sie zu viele Treffer einstecken mußten. Verblüffend ist auch das erstklassige Pathfinding-System der KI-Kumpanen, bewegen sie sich doch erstaunlich souverän durch die Locations, hüpfen gekonnt über Abgründe (falls der Sprung nicht zu riskant ist) und befolgen prompt die ihnen erteilten Befehle. Das Verhalten der widerlichen Feinde läßt zudem kaum Wünsche offen - und den Spieler nicht zu Atem kommen. Sind die Viecher erst einmal auf Euch aufmerksam geworden, muß man sich früher oder später dem Kampf stellen. Sie heften sich nämlich an die Fersen flüchtender Störenfriede und stellen dem potentiellen Opfer unter Umständen durch den gesamten Spielabschnitt nach. Davon abgesehen reicht schon allein die schiere Masse an Kontrahenten aus, damit Euch der Angstschweiß ausbricht. Die eigentlichen Bewohner des Planeten lassen die Genohunter dagegen unbehelligt ihres Weges ziehen. Sobald sie jedoch attackiert werden - um sich beispielsweise ihre Gene einzuverleiben – nehmen sie entweder Reißaus oder greifen mutig ihrerseits an. Ihr könnt sogar beobachten, wie das Gesocks des Parasiten zum Zeitvertreib die anderen Kreaturen jagt oder sich gegenseitig an die Gurgel geht. Durch diese Ereignisse wirkt diese virtuelle Spielewelt mitsamt ihren merkwürdigen Geschöpfen gleich noch um einiges lebendiger.

Die Grafik steht der fortschrittlichen KI in keinster Weise nach. Ungewöhnlich bunt sieht die Welt am Rande des Universums aus, die sich allein wegen der seltsamen Vegetation das Prädikat „fremdartig" verdient hat. Abhängig von der Rechenpower und der Leistung Eurer Grafikkarte verschwindet allerdings ab einer gewissen Entfernung das Szenario in einem undurchsichtigen Nebel und auch unschöne Bitmap-Objekte wirken in der ansonsten außerordentlich phantasivoll gestalteten Landschaft etwas deplaziert. Dafür darf sich der Betrachter an schönen Explosionen, einfallsreich designten Gegnern, verschiedenfarbigen Licht- und Transparenzeffekten sowie an den sich auf den Texturen der Polygonmodelle dargestellten Reflexionen erfreuen. Ein besonders exquisiter Augenschmaus steht den Besitzern einer GeForce-Karte bevor, da „Evolva" für diesen Chipsatz optimiert wurde und dessen Features nutzt. Eine breit gefächerte Geräuschkulisse (von satten Waffensounds über das Knurren



Selbst ein einzelner Genohunter hat diesen beiden Kontrahenten recht schnell den Garaus gemacht



Geschafft! Wir konnten den Tunneleingang mit einem großen Felsbrocken verschließen - da kommt keine Parasitenbrut mehr `rein!



Selbst in der Nacht müssen die Genohunter durch die fremde Welt marschieren



In diesem engen Durchgang erwartet unsere Männer eine böse Überraschung - nur nicht vor Schreck in die Lava fallen!

der Genohunter bis hin zum Kreischen und Brüllen der Parasitenwächter) rundet die Präsentation vortrefflich ab. Stilvoll wurde das Geschehen mit technoider Hintergrundmusik unterlegt, die aber nie zu aufdringlich anmutet.

FAZIT

„Evolva" ist eine Perle unter den Actionspielen. Insbesondere das Prinzip, seine Parasitenkiller im Spielverlauf weiterzuentwickeln, ist eine fantastische und obendrein hervorragend umgesetzte Idee. Dabei ist die Steuerung mitsamt dem Befehlsmodus ungemein durchdacht. Es gibt keine umständlichen Bedienelemente oder unzählige Hotkeys, für die eine Referenzkarte oder häufiges Blättern im Handbuch nötig wäre. Die Parasitenjagd spielt sich überwiegend wie ein herkömmlicher Ego-Shooter.

Das Gameplay fesselt einen aber auch mit seiner Atmosphäre, die Erinnerungen an Paul Verhoevens „Starship Troopers" weckt. Nur bei den Multiplayeroptionen hätten wir uns mehr Vielfalt gewünscht, wie zum Beispiel einen Kooperativ-Modus, der es Spielern erlaubt, gemeinsam mit Freunden das Gezücht des Parasiten auszumerzen. Trotzdem: „Evolva" ist sicher eines der herausragendsten, intelligentesten und anspruchsvollsten Actiontitel des Frühjahres.■

Info
Eine gelungene Mischung aus Motorrad-Simulation und Arcade-Racer in gewohnt guter EA-Sports -Qualität.

Superbike World Championship



Mit über 300 Sachen über die Strecke zu rasen, ist nicht Jedermanns Sache. Mut und Nerven sind da Pflicht

Name: Superbike World Championship
Hersteller: EA Sports
Web: www.easports.com
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: 8 Player Netzwerk

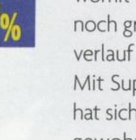
Mindestanforderungen: PII266, 32 MB RAM
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible Beschleunigerkarte mit TNT-Chipsatz

3D-Unterstützung:
- **D3D**
- OpenGL
- 3Dfx

Steuerung:
- Maus
- **Tastatur**
- Joystick
- **Gamepad**
- Lenkrad

Genre:
- Strategie
- Action
- Adventure
- Wirtschaft
- Rollenspiel
- **Sportspiel**
- **Simulation**

Wertungen für:
- 80% Grafik
- 76% Sound
- 57% Musik
- 78% Steuerung
- 67% Spieltiefe

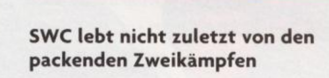


SOLO 81% **MULTI 77%**

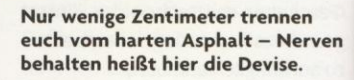


Dank der sehr guten Fernsicht lassen sich Überholmanöver von langer Hand planen.

SWC lebt nicht zuletzt von den packenden Zweikämpfen



Nur wenige Zentimeter trennen euch vom harten Asphalt – Nerven behalten heißt hier die Devise.



Axel Boumalit

Wer der Meinug ist, Motorradfahren an sich wäre schon gefährlich genug, hat mit Sicherheit noch nie einem echten Motorradrennen beigewohnt. Im Gegensatz zu den „normalen“ Rennmaschinen zeichnen sich die dort antretenden Vehikel durch ein Übermaß an Kraft und entsprechend anspruchsvollem Fahrverhalten aus. Neben dem Motorrad-Pendant zur Formel 1, der FIM-Weltmeisterschaft, erfreut sich in jüngster Zeit besonders die hierzulande noch etwas unbekannte Superbike-Serie immer größerer Beliebtheit. Dies liegt nicht zuletzt an der stärkeren Ähnlichkeit zu Serienmaschinen, wenn auch der Hauptgrund für die wachsende Fangemeinde wohl das leistungstechnisch eng beieinander liegende Fahrerfeld sein dürfte. Denn in der Superbike-Klasse gibt es keine Unterteilung in Kubik-Klassen und ein erheblich engeres Reglement, womit das fahrerische Können einen noch größeren Einfluß auf den Rennverlauf nimmt.

Mit Superbike World Championship hat sich nun Simulationsexperte EA in gewohnt akkurater Weise dieser High-Speed-Sportart angenommen und wird seinem Ruf voll gerecht. So sind alle zwölf Original-Kurse, auf denen auch die echten Profis ihre Knochen riskieren, in das Game implementiert worden. Selbstverständlich besteht auch die Konkurrenz nicht aus namenlosen CPU-Schnecken, sondern entspricht dem Original-Starterfeld der 99er Saison. Um sowohl Anfängern wie Sim-Profis eine adäquate Herausforderung zu bieten, läßt sich neben dem Schwierigkeits- auch der Realitätsgrad den eigenen Bedürfnissen anpassen. Wer sich jedoch wirklich mit dem Bikesport auseinander setzen möchte, wird an den unzähligen Set-Up-Optionen kaum vorbeikommen.

Schon ohne großes Herumpfuschen gehört einige Übung dazu, die pfeilschnellen Maschinen über die mit Schikanen gespickten Kurse zu steuern. Spätestens wenn jedoch Regenwetter auf dem Programm steht, sollte man die eine oder andere Abstimmungsvariante testen. Ebenso einstellbar sind Schäden am Motorrad und die Reifenabnutzung, was die Chancen auf den Sieg aber zusätzlich verringert.

Klar, im Prinzip dreht sich im Motorradsport alles um das korrekte Anfahren der Kurven und um den richtig gewählten Brems- bzw. Gaszeitpunkt Doch erfreulicher Weise hat EA genau diesen Punkt in sehr beeindruckender Weise umgesetzt, so daß Hardcore-Biker sich schnell in das Fahrverhalten der Maschinen versetzen können. Neben diesen Simulationsaspekten ist es auch in visueller Hinsicht gelungen, den Reiz dieser Sportart auf den heimischen Monitor zu bannen. Angefangen bei der hohen Geschwindigkeit überzeugt *Superbike World Championship* durch seinen flüssigen Ablauf und die guten Animationen der Fahrer und Bikes. Am besten sehen die Jungs übrigens während einer Kollision aus – ist es da nicht geradezu verlockend, das eine oder andere Überholmanöver im Vollkontakt zu fahren? ■

BIT
CO
POW
Abose
Postfa
80452
■ ode
■ unte
■ ode
Widerrufsgar
Tagen bei Pov
München wid
Datum des Pos
genügt die re
dies durch me

POWER PLAY

Erst testen – dann sparen!!!

Holt Euch ein Gratisheft der Power Play!



- TREFFSICHER
- EFFIZIENT
- RASANT
- GLASKLAR
- GRIFFIG

Einfach Coupon ausfüllen und absenden. Wenn Euch die Power Play gefällt, und Ihr den Luxus der Frei Haus Lieferung jeden Monat genießen wollt, braucht Ihr nichts weiter zu tun. Ihr erhaltet dann Power Play jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

JETZT KENNENLERNEN

BITTE AUSGEFÜLLTEN COUPON SENDEN AN:

POWER PLAY
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

- oder unter Tel: 089/20959138
- unter Fax: 089/200281-22
- oder Mail: future@csj.de bestellen

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift



Ja, ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich Power Play jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 15 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90 - Jahresabopreis DM 80,40 (E 41,11), Studentenpreis DM 68,40 (E 34,97)
Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Datum, 1.Unterschrift ______________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: ______________________ CPE04

Info
Zweite Umsetzung des bekannten Brettspiels mit einigen neuen Features

Risiko 2



Das alte Schlachtroß Risiko in neuer, plastikbunter Rüstung. Und neue Kunststücke hat es auch parat.

Name: Risiko 2
Hersteller: Hasbro
Web: www.hiuk.de
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: deutsch/deutsch
Multiplayer: alle Optionen, bis 8

Mindestanforderungen: 166 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen: 266 MHz, 64 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
64% Grafik
59% Sound
58% Musik
65% Steuerung
50% Spieltiefe

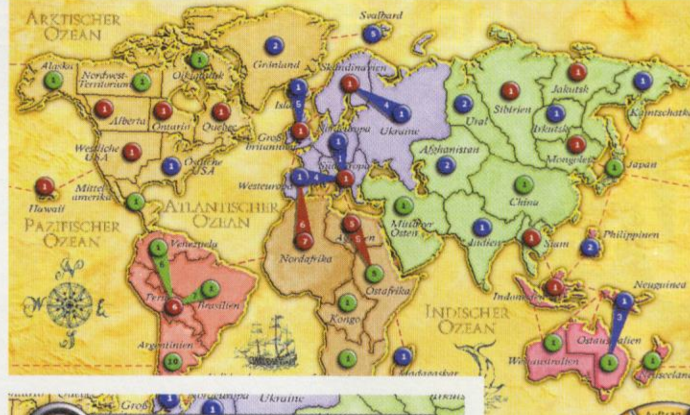




SOLO 64%
MULTI 68%

Fritz Effenberger

Der nächtelange Alptraum am Küchentisch voller Pulverdampf, rollender Würfel und „Australien muß mein bleiben" fand ja schon einmal seinen Weg in die Welt der Bits und Bytes – allerdings war dies ein Feldzug mit zweifelhaftem Erfolg. Statt unter „glorreiche Siege der Computerspielegeschichte" fiel es eher in die Kategorie glückloser Brettspielumsetzungen mit fehlender Spielspaßorientierung. Das konnte natürlich nicht so bleiben, und so wurde die Versionsnummer 2, also das Sequel, mit neuen Features ausgestattet, die die fehlende Küchentischatmosphäre durch schlaue Spielvarianten ersetzen sollen. Für Puristen gibt es natürlich nach wie vor das klassische Risiko ohne Wenn und Aber zu erleben. Bis zu sieben Computergegner oder menschliche Kombattanten folgen dabei den gestrengen Originalregeln, wobei aber kein rechter Flair aufkommen mag. Zu technisch und unpersönlich ist der Spielverlauf. Erheblich lustiger geht es im neuartigen Simultanmodus zur Sache. Hier wurden die Regeln ein wenig geändert, wenn auch nicht zum Schaden des Spiels. Neue Länder und ozeanische Zugänge sprengen liebgewordene Strategien und machen den Verlauf einer Partie zu einem noch größeren Abenteuer. So läßt sich via Hawaii die nordamerikanische Westküste angreifen, Spitzbergen schafft eine zweite Brücke von Grönland nach Europa und die Falklandinseln entpuppen sich als gemeines Einfallstor von Afrika nach Südamerika. Mehrfrontenangriffe auf ein feindliches Land bringen nun strategische Vorteile. Die visuelle Umsetzung der Kämpfe um die einzelnen Länder weiß zu gefallen. Infanteristen in der Anzahl der gezogenen Armeen (hier: Batallione) schießen aufeinander und fallen theatralisch um. Trotzdem gerät eine Partie schnell zur langatmigen Übung. Zuviele Mausklicks auf den „Fertig"-Button und eine im ganzen relativ umständliche Benutzerführung halten den Spaß am Welterobern bedauerlicherweise in Grenzen. ■



Krieg der Knöpfe: Alle simultan erteilten strategischen Befehle werden farbwirksam dargestellt

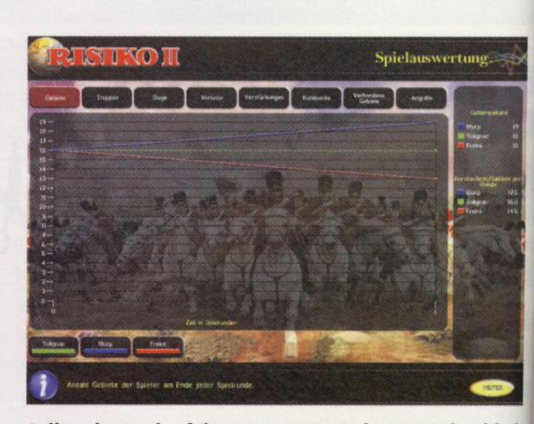
Eroberungskarten schaffen – wie bekannt – Raum für Überraschungsangriffe



Jederzeit zuschaltbare Statistiken ersparen uns das mühsame Armeen- und Länderzählen



Peng! Pengpengpeng! Ahhh! Hurrahhhh!



Selbst der Verlauf der ganzen Partie kann mit buchhalterischer Präzision nachvollzogen werden

Hier gibt's was gratis!

Die habt Ihr!





Die braucht Ihr!

Jede Ausgabe mit CD!

Jetzt gratis testen!



Wenn Ihr bei diesem Angebot ganz schnell zuschlagt, geht Ihr kein Risiko ein. Denn das erste Heft kommt kostenlos ins Haus. Danach könnt Ihr entscheiden, ob Ihr **Playstation Fun-Magazin** regelmäßig erhalten möchtet.

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:
Playstation Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Faxen an: 089-20028122 oder per E-Mail Future@csj.de

JA, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Ihr innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe nichts von mir hört, erhalte ich Playstation Fun-Magazin jeden Monat per Post frei Haus - mit 10% Preisvorteil - für nur DM 11,50 statt DM 12,80 pro Heft (Jahresabo-Preis DM 138,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Playstation Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: CPE04

Die eindeutigen Vorteile:

- Ihr spart **Euch reich**
- Ihr verpaßt **keine Ausgabe**
- Ihr könnt **die neuesten Spiele** auf der **CD antesten**
- Euer Lieblings-Mag **früher als am Kiosk**



Widerufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Playstation Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Info
Traditionelles Adventure, das auf Bram Stokers Roman basiert und mit exzellenten Videosequenzen glänzt

Dracula

RESURRECTION



HAVAS Interactive präsentiert Jonathan Harkers abenteuerliche Rückkehr ins Reich der Vampire

Name: Dracula – Resurrection
Hersteller: HAVAS Interactive
Web: www.draculagame.com
Schwierigkeitsgrad: einfach
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: nein

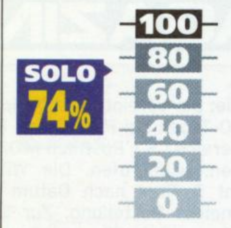
Mindestanforderungen: P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII266, 64 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
80% Grafik
81% Sound
79% Musik
75% Steuerung
40% Spieltiefe





Endlich sind wir im Schloß des Blutsaugers angekommen

Chris Peller

Sieben Jahre sind seit der Vernichtung von Dracula vergangen, doch es scheint beinahe so, als wäre der Fürst der Finsternis erneut von den Toten auferstanden. Denn plötzlich reist die mit dem Blut des Vampirs infizierte Mina Harker Hals über Kopf nach Rumänien zum Schloß des Grafen. Natürlich eilt der treusorgende Ehemann Jonathan seiner Frau hinterher, um sie aus den Fängen des Bösen zu befreien.

Der Spieler schlüpft nun in die Rolle von Jonathan Harker und beginnt seine Rettungsaktion vor einem Gasthof am Borgo Pass in Transsylvanien. Die Fortbewegung erfolgt per Mausklick in vorbestimmte Richtungen, wobei die Ansicht schlicht zu dem neuen Schauplatz umgeschaltet wird. An Ort und Stelle seid Ihr in der Lage, das Szenario akribisch nach Aktionsmöglichkeiten abzusuchen. Sobald Ihr mit einem Objekt interagieren könnt, verwandelt sich der Cursor dann in das entsprechende Symbol, welches Euch darüber informiert, ob Ihr beispielsweise einen Hebel betätigen oder ein Gegenstand aus dem Inventar anwenden müßt.

Die Rätselkost beschränkt sich überwiegend darauf, bestimmte Items ausfindig zu machen und diese dann andernorts richtig einzusetzen. Durch Gespräche, etwa mit der Wirtin der Herberge oder Doroko, einer alten Vampir-Lady, die im Kerker von Draculas Schloß gefangen gehalten wird, erhält man die nötigen Hinweise. Im Domizil des Blutsaugers gilt es zwar noch ein paar anspruchsvollere Knobeleinlagen zu lösen, doch prinzipiell werden sich gestandene Abenteurer bei der Puzzledichte nicht überfordert fühlen. Geübte Spieler haben den Ausflug nach Transsylvanien sicher schnell absolviert, was nicht gerade für die Komplexität des zwei CD-ROMs umfassenden, reinrassigen Adventures spricht. Etwas enttäuschend ist auch das Ende des Spiels, das förmlich nach einer Fortsetzung schreit...

Daß einen „Dracula – Resurrection" dennoch in seinen Bann zieht, verdankt der Titel in erster Linie den superben Videosequenzen, wie Jonathans rasanter Lorenfahrt oder seine unheimliche Begegnung mit den drei Mätressen des Grafen. Die Charakter-Animationen können sich auf jeden Fall mit einer Hollywood-Produktion à la „Toy Story" messen, wobei einen die ältere Frau im Gasthof zwangsläufig an die Wirtin in Roman Polanskis Horror-Komödie „Tanz der Vampire" erinnert. Während man sich durch die Szenarien klickt, unterstreichen außerdem unheilschwangere Soundkulissen bzw. Umgebungsgeräusche die sinistre Spielatmosphäre und veredeln die ebenso stimmungsvolle wie hochwertige Präsentation. ■

Gegen Ende füllt sich das Inventar von Eurem Alter Ego Jonathan Harker mit allerlei Gegenständen



Die Wirtin möchte, daß Jonathan in der Herberge übernachtet



What do you want to play today?

PC Player kostenlos!

Na gut, wenigstens eine Ausgabe. Aber wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar rund 15 Prozent günstiger als am Kiosk. Also, flugs die Schere gezückt und den Coupon ausgeschnipselt.



www.pcplayer.de

Den ausgefüllten Coupon bitte an:
PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
schicken oder alternativ per **Telefon (089-209 591 38)**, **Fax (089-200 281 22)** oder per E-Mail (future@csj.de) bestellen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PC Player jeden Monat per Post frei Haus mit rund 15 Prozent Preisvorteil (pro Heft nur 8,40 Mark statt 9,90 Mark, Jahresabopreis 100,80 Mark (51,54 Euro), Schüler-/Studentenpreis 86,40 Mark (44,17 Euro). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Datum, 1.Unterschrift ______________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: ______________________ CPE04

Info
Militärische Hubschraubersimulation mit solidem Realismusgrad. Allerdings nicht für Anfänger geeignet!







Simis legt nach und bietet nun eine weitere Hubschrauber-Sim, diesmal allerdings nicht auf amerikanischer Seite...

Team Alligator

LUFTKAMPF FÜR DAS ÖSTLICHE IMPERIUM

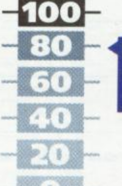
Name: Team Alligator
Hersteller: Simis/GT Interactive
Web: www.simis.co.uk
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: Modem (2), IPX, TCP/IP (8)
Mindestanforderungen: PII266, 32 MB RAM
Empfohlen: PII40, 128 RAM, D3D-kompatible Beschleunigerkarte mit TNT-Chipsatz

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
70% Grafik
73% Sound
23% Musik
83% Steuerung
58% Spieltiefe





SOLO 70%
100 80 60 40 20 0
MULTI 79%

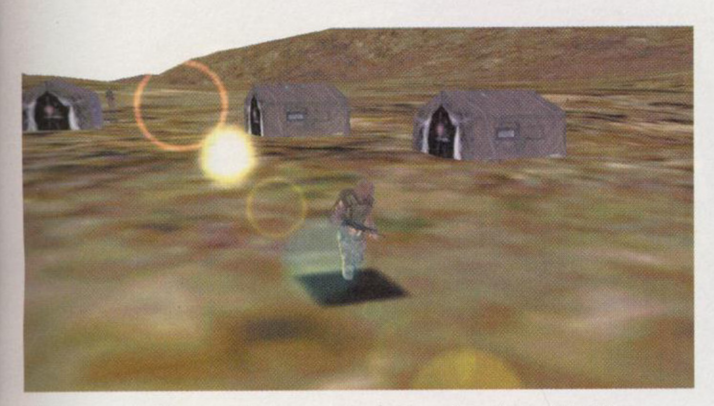
Maik Wöhler

Nach **Team Apache** widmen sich die Entwickler nun dem russischen Ka-52. Dessen Doppel-Rotor-Vorrichtung gibt ihm ein sehr charakteristisches Aussehen und soll ihm ausgezeichnete Manövrierfähigkeiten verleihen. Zwei Feldzüge warten auf Euch, bei denen sich Erfolge und Mißerfolge weniger drastisch auswirken. Die linearen Züge der Kampagnen lassen sich nicht verleugnen. In den Krieg ziehen müßt Ihr nicht allein, da bis zu 15 Kameraden in manchen Missionen an Eurer Seite sein werden. Jedem Piloten dürft Ihr Befehle erteilen. Klingt anfangs nett, erweist sich aber im Gefecht als nicht praktikabel. Bei der Menge an Leuten ist es unmöglich, den Überblick zu wahren.

Wie schon bei **Team Apache** müßt Ihr als Kommandat und Vorgesetzter für die psychische Balance Eurer digitalen Kameraden sorgen. Spätestens nach dem ersten Drittel wird das zwischen den Einsätzen zu einem Full-Time-Job und macht keinen Spaß mehr. Erstens wirken die Kameraden oftmals wie blutige Anfänger, die bei ihrem ersten Einsatz im Ernstfall komplett die Nerven verlieren und urlaubsreif sind. Zweitens gibt es nur wenige Mittel, um die Untergebenen wieder aufzumuntern. Eine aufgezwängte Routine beginnt nach relativ kurzer Zeit zu nerven. Die Programmierer weisen stolz darauf hin, daß die angebotenen Piloten über unterschiedliche Stärken und Schwächen verfügen, die sich entsprechend auf die Missionen auswirken. Das mag anfangs noch nach einem netten Feature klingen, doch genauso wie



Wollen wir wetten, daß der da dort nicht mehr lange steht? Gleich werden nur noch Trümmer und voluminöse Rauchschwaden von seiner Existenz zeugen.



Nichts gegen Fußtruppen bei einer Simulation, aber der rechteckige Schatten ist wirklich lächerlich



Wieder so ein freundlicher Vetreter des Feindes, der unseren Vormarsch stoppen will

die exorbitante Befehlsgewalt bei einem vollen Geschwader erweist es sich als völlig sinnlos. Ob die einzeln aufgeführten Fähigkeiten entsprechend integriert sind und sich Unterschiede ergeben, läßt sich nur schwerlich nachprüfen. Da ein Missionsverlauf zudem nicht vorberechnet ist, sondern real in Echtzeit entschieden wird, sind zu viele Variablen im Spiel, um eine konkrete Aussage zu ermöglichen.

Damit man dem Feind auf dem Boden wie in der Luft so richtig einheizen kann, wird ein reichhaltiges Sortiment an Luft- und Bodenraketen sowie Bomben geboten. Neben den zeitaufwendigen Feldzügen warten noch Schnelleinsätze für den Fast-Food-Genuß.

Im Netz darf ebenso gekämpft werden. Der Deathmatch-Modus sollte keinerlei Erklärung bedürfen, Jeder gegen Jeden halt. Ein Kooperativ-Mode erlaubt bis zu sechs Piloten Einzelspielermissionen im Verbund zu bestreiten.

Grafisch kommt **Team Apache** nicht aufsehenerregend daher. Gewisse Details, sofern sie einmal aufgefallen sind, hinterlassen einen unfreiwillig komischen Nachgeschmack. Ohnehin wirkt die gesamte Szenerie zuweilen etwas arm an vorhandenem Leben. Ok, bei einem simulierten Krieg mag das wie blanke Ironie wirken. Ich will jedoch darauf hinaus, daß die Landschaft oft steril wirkt, nicht wirklich bevölkert und daher künstlich.

FAZIT

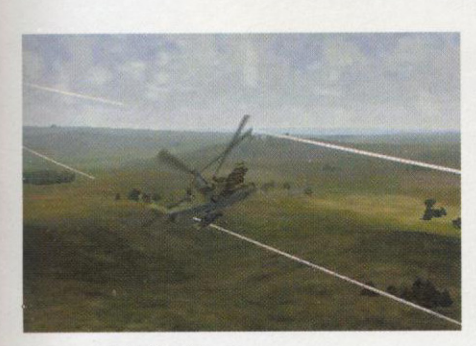
Die Entwickler haben mit **Team Alligator** den richtigen Schritt gemacht. Detailverbesserungen in fast allen Bereichen und ein gutes Missionsdesign machen den **Apache**-Nachfolger zu einem Vergnügen. Ich persönlich hoffe jedoch, daß dieser nur mäßig umgesetzte Motivations-Zwang der Kameraden entfällt und Dynamik die Kampagnen eines dritten Teiles bereichern wird. Die Grafik könnte ebenso mehr Details vertragen, doch angesichts des Hardware-Hungers einer optisch opulenten Simulation, scheint mehr manchmal weniger zu sein. Mir gefällt's auch so. Sim-Fans sollten auf jeden Fall zu einem Probeflug starten. ■



In diesem Gebäude wird bestimmt niemand in der nächsten Zeit wohnen können



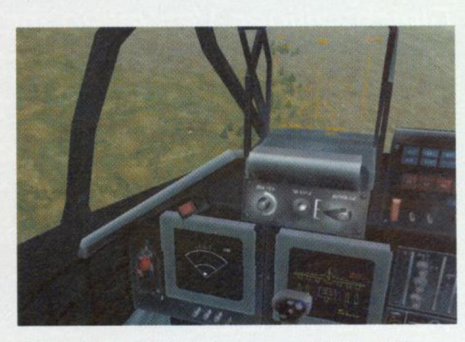
Egal bei welchem Wetter, egal zu welcher Tages- oder Nachtzeit, wir heben ab zur nächsten Mission



Das war jetzt aber knapp...



Das Geschwader hebt zum nächsten Einsatz ab



Alles sieht so friedlich aus... zu friedlich für unseren Geschmack

→



Theocracy

Die meisten von uns haben schon mal gehört, daß in Mittelamerika lange vor Ankunft der spanischen Eroberer riesige, straff durchorganisierte Imperien zu bieten hatte. Heutzutage ist davon leider nicht mehr viel zu spüren, und das einstmals siegreiche Spanien wird seinerseits von vor allem englischen und deutschen Hotelburgen beherrscht. Um die Glanzzeit atztekischer Herrschaft zurückzubringen, entwickelte Philos Labs das aufbaustrategische Epos, das da weitermacht, wo Pharao endete: Gleichzeitiges Verwalten mehrerer Provinzen mit verschiedensten Rohstoffen, Berufsgruppen, Gebäuden und dazu echtzeitstrategische Gefechte wie bei Warcraft oder Age of Empires. Was dabei entstand, eignet sich vor allem für Spieler mit viel, viel Freizeit.

Info
Sehr komplexes Aufbaustrategiespiel, etwa im Stil von Pharao. Vor allem für erfahrene Strategiespieler geeignet

ATZTEKISCHES MICROMANAGEMENT

Name: Theocracy
Hersteller: Philos
Web: www.philoslabs.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: alle Optionen, bis 8

Mindestanforderungen: 200 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen: 266 MHz, 64 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
69% Grafik
71% Sound
68% Musik
77% Steuerung
74% Spieltiefe

100 80 60 40 20 0

SOLO 74%

MULTI 72%



Fritz Effenberger

Bevor also der schreckliche Cortez in seiner unersättlichen Gier nach Gold und Macht die Völker Zentralamerikas unterjochte, waren diese den selben wirtschaftlichen, politischen und militärischen Verwicklungen ausgesetzt wie auch die europäischen Bürger des Mittelalters. Gerade durch die strukturierten Staatsformen, die sich in dieser Region bereits gebildet hatten, eignet sich das Thema ausgesprochen gut für ein Aufbaustrategiespiel. Eigentlich verwunderlich, daß die Spieleentwickler dieses Planeten immer dieselben Vorlagen aufgreifen. Wie oft durften wir schon Römer, Griechen oder Wikinger über den Bildschirm schieben? Aber spätestens mit diesem Spiel hat der Freizeit-Eurozentrismus ein Ende, und das sehr eindeutig. Denn schon bevor das eigentliche Spiel beginnt, wird dem unbefangenen Betrachter klar, daß nur selten ein so liebevoll ausgeführtes Spiel in die Läden gelangt. Zu jeder vorkommenden Figur und zu allen Vorgängen sind detaillierte Beschreibungen abrufbar, die allesamt (wie auch das Spielgeschehen selbst) verraten, daß hier umfangreiche Recherche-Arbeit betrieben wurde. So erhalten wir neben dem erwarteten Spielspaß auch noch etwas Weiterbildung in frühamerikanischer Geschichte. In dieser Form macht Historie dann sogar Spaß.



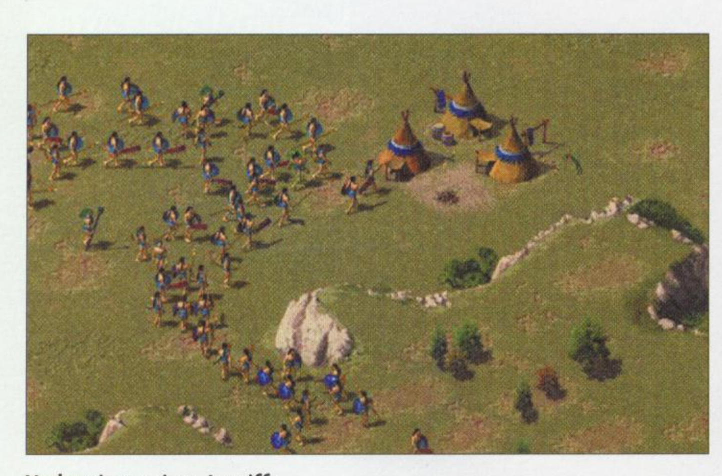
Mais und Bauholz

Das Spiel selbst gehört eindeutig in die Aufbausparte, sozusagen die Schublade gleich neben Pharao und Seven Kingdoms. Ihr startet die (lange, lange) Kampagne als Herrscher einer bereits grundsätzlich ausgestatteten Provinz. Ihr findet Maisfelder, Fischerhütten, Tierzucht, Holzfällercamps und Steinbrüche, die Euch die nötigen Rohstoffe liefern. Bei ausreichender Nahrungsversorgung nimmt die Population von ganz alleine zu, der Bau eines Hospitals verstärkt die allgemeine Gesundheit und damit das Wachstum. Allerdings handelt es sich bei den frischgebackenen Untertanen um einfache Sklaven ohne besondere Fähigkeiten. Also müssen Ausbildungsstätten her: Handwerker werden in Schulen und Krieger in Kasernen ausgebildet, die ihren jeweiligen Beruf dann wesentlich effektiver verrichten können. Dabei gehört es mit zu den Aufgaben des Herrschers, den verschiedenen Gebäuden Personal zuzuweisen, damit sich die Investition in Baumaterial und Arbeitskraft auch lohnt. Das wird allerdings mit der Zeit in Arbeit ausarten. Alternativ dazu kann man die Verwaltung der werktätigen Klasse

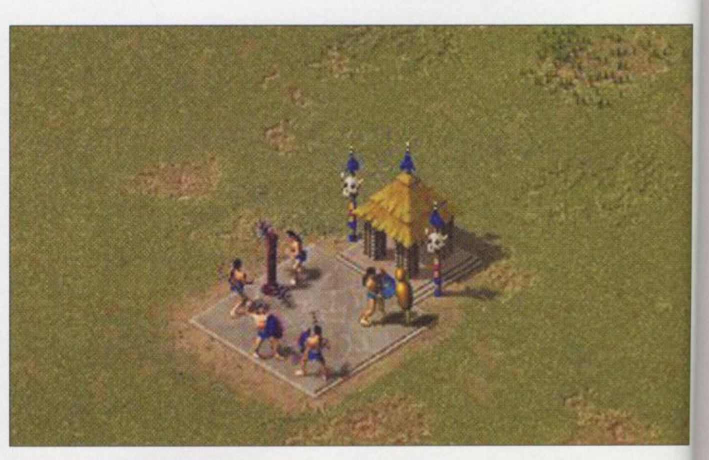




Geschäftiges Treiben in Zentralamerika: Oben eine Farm, die das Grundnahrungsmittel Mais erzeugt, darunter eine Baustelle. Hier entsteht zum Wohle aller eine neue Kaserne.



Vorbereitung eines Angriffs. Die Armee begibt sich ins Karawanenzelt.

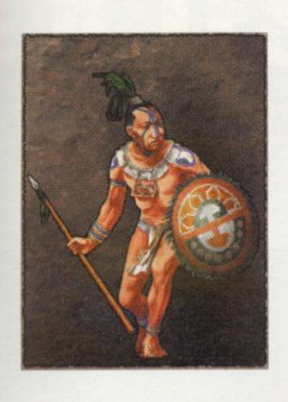


Hier wird der Nachwuchs für die Armee ausgebildet: Junge Männer üben sich im Schwertkampf

auch per Mausklick in die Hände eines Gouverneurs legen. Dieser allerdings möchte für seine Mühen mit raren Juwelen belohnt werden, so daß sich zu Anfang etwas stupides Micromanagement durchaus lohnt. Erst mit steigenden Einnahmen an edlen Steinen können auch die teuren Bauwerke ohne Probleme in Aufrag gegeben werden.

Pfeil und Bogen

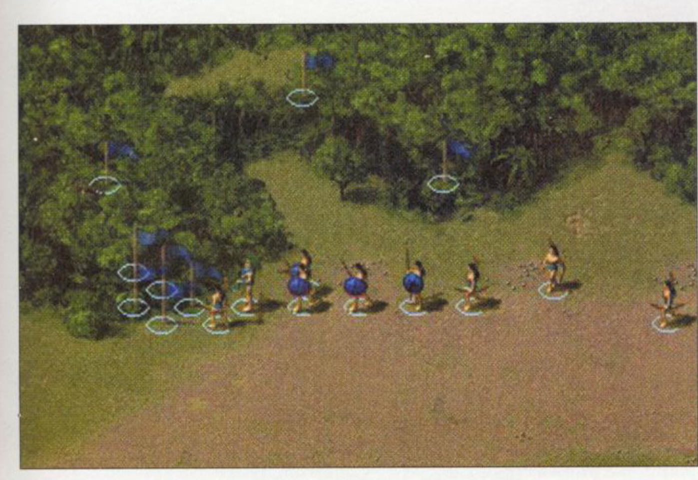
Die schönste Provinz macht natürlich keinen rechten Spaß, wenn immer alles friedlich zugehen muß. Also werden mächtige Armeen her-



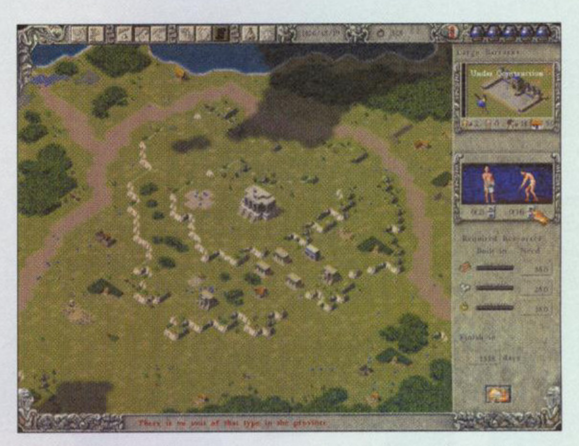
angezogen – und versorgt. Und da haben wir schon das nächste Problem, weil auch Soldaten ordentlich Hunger haben, obwohl sie bekanntlich nichts arbeiten. Schwertkämpfer, Speerwerfer und Bogenschützen werden sorgsam um einen Kommandanten gruppiert und stehen anschließend zum Überfall auf eine nichtsahnende Nachbarprovinz bereit. Nur – wie kriegt man die wilden Kerle über die Landesgrenzen? Dafür steht eine typische Programmiererlösung bereit. Man errichtet ein Karawanenzelt und schickt alle hinein (maximales Fassungsvermögen 500 Rothäute). Daraufhin erst tauchen sie in Form einer Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Figur auf der Übersichtskarte Zentralamerikas auf und



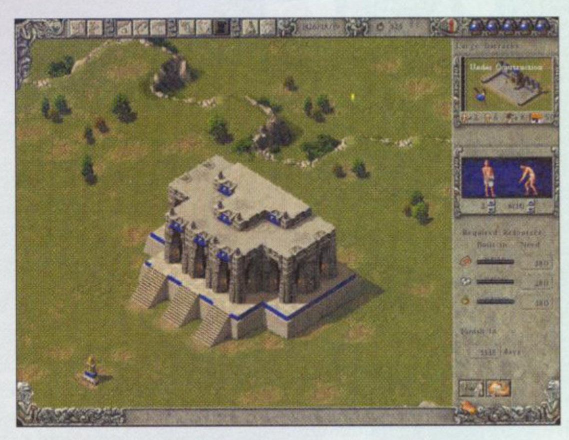
können dem Nachbarn an den Hals geschickt werden. Ist eine Karawane am Ziel angekommen, stehen die betreffenden Handlungsoptionen zur Verfügung. Die Einen greifen an, die Anderen sind mehr fürs Handeltreiben. Im militärischen Ernstfall allerdings steht uns als Indiogeneral ein durchaus sehenswertes echtzeitstrategisches Instrumentarium zur Verfügung. Gruppenbilden ist kein Problem, Formationen können vom Kommandaten der Gruppe aus gesteuert beziehungsweise befohlen werden. Die Einheiten-KI ist brauchbar, Schwertkämpfer steuern innerhalb eines gewissen Sichtradius´ auf den Gegner zu, während Pfeile und Speere aus dezenter Entfernung verschickt



Krieger unter Bäumen werden als Fähnchen dargestellt



Die Vogelperspektive gestattet Planung im großen Stil. Alle Einheiten sind als Punkte dargestellt.



Der Palast, Sitz des Gouverneurs und Ausbildungsort spezieller Berufe.

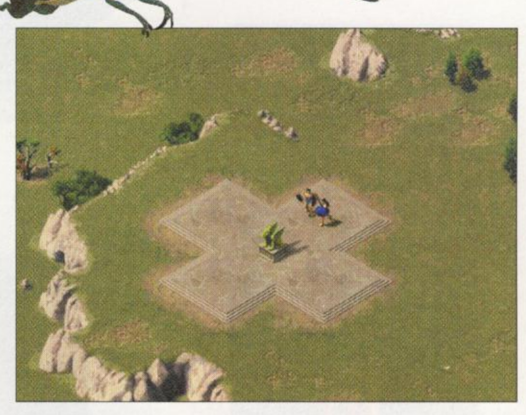


Zugewiesene Arbeiter begeben sich an ihren Arbeitsplatz. Später wird man sie beim Transportieren von Rohstoffen beobachten können.

→



Die Steuerung der Gefechte ist einfach, aber effektiv und schnell erlernbar



Das Provinzzentrum. Hier sammeln sich die frischen Kräfte.

werden. Auf das Setzen von Wegpunkten müssen wir verzichten, ebenso auf wählbare Aggressionsgrade. Aber das ist zu verschmerzen, da es sich bei den taktischen Gefechten wirklich um ganz begrenzte Einsätze handelt. Das Kriegführen spielt keine so große Rolle wie etwa bei Warcraft oder Age of Empires.

Warten auf Cortez

Betrachtet einmal die Anzahl der Provinzen im zentralen Amerika. Und dann haltet Euch vors geistige Auge, wieviele Provinzen Ihr erobern müßt, bis Ihr den bis an die Zähne bewaffneten Spaniern Paroli bieten könnt? Naja, das muß nicht zwangsläufig mit unfreundlichen Mitteln geschehen. Diplomatie im Dschungel kann eine ebenfalls zeitraubende, wenn auch effektive Methode sein, blühende Landstriche unter Kontrolle zu bekommen. Immer aber bildet eine florierende Wirtschaft die Basis für erfolgreiche Expansion – und letztlich das Gewinnen des Spiels. Auch eine weitere Komponente indianischer Macht soll nicht unerwähnt bleiben: die Magie. Eine eigene Priesterkaste und Pyramiden zu Ehren von Sonne, Mond und Sternen sorgen für die Verfügbarkeit von mächtigen Waffen, die völlig ohne Eisen und Schießpulver auskommen.



In Stein gemeißelte Statistik. So genau wollten wir's eigentlich garnicht wissen, oder? Sämtliche Ressourcen, Arbeiter und Krieger auf einen Blick.

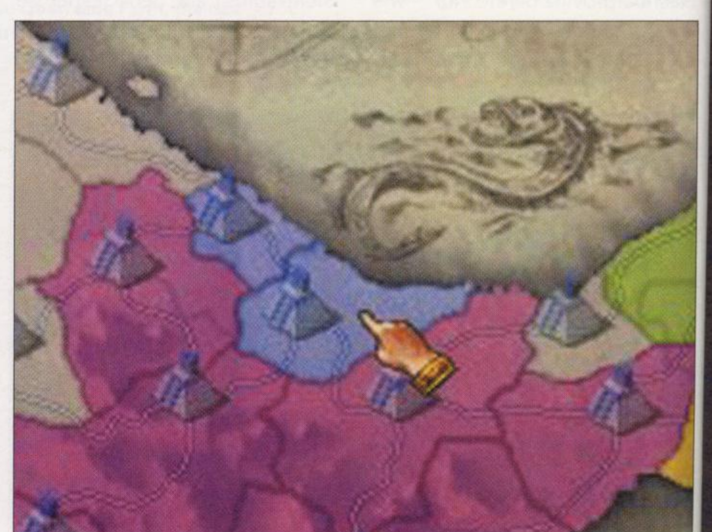
Missionsziele bzw. eroberte Provinzen werden durch anschauliche De-Briefings markiert. Hier erfahren wir, daß uns ab sofort Lamas zur Verfügung stehen.

FAZIT

Alle, denen Pharao nicht kompliziert genug war, oder die sich bei Seven Kingdoms nach mehreren parallel zu steuernden Reichen gesehnt haben, werden jetzt Entzückensschreie ausstoßen. Theocracy läßt diesbezüglich kaum noch Wünsche offen. Obwohl die Bedienung zuweilen etwas umständlich ist, wie das Beispiel der Armeen zeigt, die mit Hilfe von Karawanenzelten verreisen müssen. Die Grafik ist nicht schlecht, aber auch nicht konkurrenzfähig. Dazu sind die Landschaften zu eintönig und die kleinen Untertanen zu detailarm. Aber das ist nicht das Problem. Theocracy hätte mit intuitiverer Bedienung (wie in Pharao) und einer besseren Verschmelzung von Militär, Politik und Wirtschaft (wie in Seven Kingdoms) eine Note in Nähe des Power Play Awards erhalten. ■



Die strategische Karte zeigt die gesamte Provinz. Alle Gebäude und Units sind in der eigenen Farbe gekennzeichnet.



Hurra, die zweite Provinz untersteht unserem Befehl. Da können die Spanier ruhig kommen. Naja, noch nicht ganz.

HIGH-TECH-TOYS JETZT GRATIS

Future Verlag – Medien mit Leidenschaft

1 AUSGABE GRATIS ZUM TESTEN

Wer sich erst einmal von High-Tech-Toys spielerisch verführen lassen will, bevor er sich festlegt, für den gibt es jetzt eine kostenlose T3-Ausgabe.

Danach wird T3 Monat für Monat frei Haus geliefert, man erhält sie schon vor dem Kioskverkauf, verpasst somit keine Ausgabe, und man spart fast 15 %.

TOMORROW'S TECHNOLOGY TODAY

März · 3/2000 · DM 7,50 · S 60,- · sfr 7,50 · lfr 183,-

T3

NEU! nur 7,50 DM

IN DIESEM HEFT MEHR ALS 100 OBJEKTE DER BEGIERDE

WAP-Handy
Mit dem Mobilphone ins World Wide Web

News
Neueste Hardware von der CeBIT und dem Rest der Welt

Cyborgs
Von Menschen-Männern und Maschinen-Mädchen

Memory Stick
Nicht grösser als ein Kaugummi: Neue Speichertechnik von Sony

CeBIT pervers
Der garantiert 1. Rückblick auf die deutsche PC-Mega-Show

Tests
25 Hardware-Tests vom E-Book bis zum Rasierer



Ich zeig Dir, wie's

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:
T3 Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

faxen an:
0 89/20 02 81 22

oder per E-Mail unter
future@csj.de
bestellen.

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

JA, ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich T3 jeden Monat per Post frei Haus – mit ca. 15 % Preisvorteil – für nur DM 6,40 statt DM 7,50 pro Heft (Jahresabopreis DM 76,80, € 39,26; Studentenabo DM 66,–, € 33,75). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname:

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen. Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen.

Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

CPE04

Info
Transportsimulation mit realistischer, knuddliger Grafik und anspruchsvollen Aufgabenstellungen, im verminderten Schwierigkeitsgrad auch für Anfänger

Der Verkehrsgigant

IM OMNIBUS NACH AUSTERLITZ



Öffentlicher Personennahverkehr can be fun. Dank JoWooD und den dreißig beschaulichen Beispielen österreichischer Infrastruktur

Name: Der Verkehrsgigant
Hersteller: JoWooD/Infogrames
Web: www.verkehrsgigant.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: –

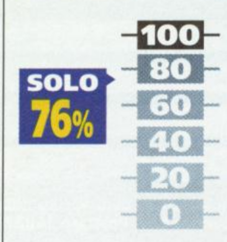
Mindestanforderungen: P233 Mhz, 32 MB RAM
Empfohlen: 300 MHz, 128 MB RAM

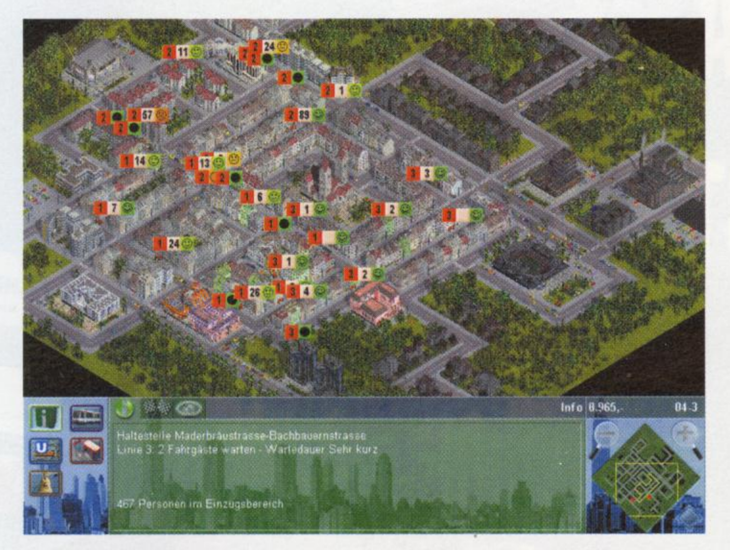
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
84% Grafik
71% Sound
–% Musik
70% Steuerung
65% Spieltiefe

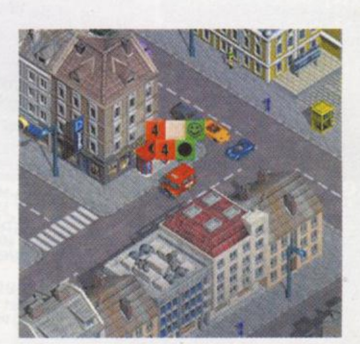




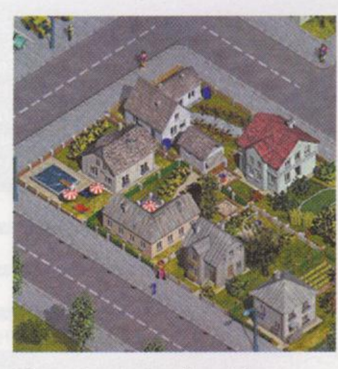
Der Verkehrsgigant spart nicht mit Informationen. Jede Haltestelle und jedes Firmenfahrzeug gibt Auskunft über Auslastung und Zugehörigkeit zu einer Linie

Fritz Effenberger

Sid Meier, einer der Ahnväter der Wirtschaftssimulation, stellte einmal die Frage: „Wer hat eigentlich am meisten Spaß an einem Spiel – der Spieler, der Spieleentwickler oder der Computer?" Das klingt beim ersten Hinsehen recht amüsant, ist aber durchaus eine ernste Sache. Manchen Spielen merkt man an, daß die Hersteller mit Kreativität und Energie bei der Sache waren, aber vor lauter gutem Bemühen den Konsumenten vergessen haben. Wieder andere halten den PC auf Trab, lassen dem davorsitzenden Mausdompteur aber wenig Spielraum. Nur wenige Games sind simpel zu bedienen, schauen toll aus und machen regelrecht süchtig. Schon beim Vorgänger des aktuellen JoWooD-Spiels, dem Industriegiganten, ließ sich eine bunte Mischung aus den drei Spaßfaktoren feststellen. Dieses Erbe tritt jetzt der Verkehrsgigant an. Das bedeutet zunächst mal, daß Ihr von einer wirklich herrlichen Grafik verwöhnt werdet. Die Landschaften und Gebäude sehen absolut putzig aus, die herumwuselnden Verkehrsteilnehmer, zu Fuß und auf Rädern, laden zum gemütlichen Zuschauen ein. Aber Vorsicht! Soviel virtuelle Betriebsamkeit kann müde machen.



Aller Anfang ist klein. Auch der erste Bus ist nur ein Zehnsitzer.



Hier wohnen also die reichen Leute, erkennbar durch Gärten mit Pool

Ihr habt hier die Rolle eines Verkehrsunternehmers zu erfüllen, entweder aus unedler Profitabsicht oder im Auftrag der öffentlichen Verkehrsberuhigung. Unter drei Schwierigkeits- und zwei Realitätsgraden kann der angehende Omnibustycoon wählen. Fünfzehn Missionen und weitere 15 Einzelszenarien dürften genug Raum für eine Verbesserung der Infrastruktur österreichischer Kleinstädte bieten. In diesem Rahmen bewegt sich der Massentransport nämlich, was dem Spiel zusätzliches Lokalkolorit und eine etwas alpenländische Atmosphäre verschafft (Nein, die Omnibusse sind nicht lila). Klingeln die Kassen lange genug, stehen auch Straßen- und S-Bahnen auf der Einkaufsliste des Verkehrsplaners, allerdings zu teilweise horrenden Einkaufspreisen. So eine S-Bahnstrecke kostet einfach – ist aber auch äußerst lukrativ. Die Zierde jedes beschaulichen Städtchens im Herzen Europas ist aber die Schwebebahn, deren Stützen sich hoch über die überfüllten Straßen recken. Die bringt dann zu den prallen Geldspeichern auch noch grenzüberschreitendes Ansehen. Mit dieser Palette an Massenfortbewegungsmitteln und einem passenden Sortiment von Wartehäuschen in verschiedenen Preislagen dürfte es Euch möglich sein, die gestellten Aufgaben zu bewältigen: Verkehrsberuhigung, flächendeckender Service oder schlichter Profit zählen zu den Missionszielen. Jede absolvierte Missionskarte wird freigeschaltet und steht von da an als Schauplatz für Endlosspiele zur Verfügung.



Routenplanung: Noch ist die Strecke nicht betriebsfähig, also rot dargestellt...

...jetzt ist sie fertig und wartet auf emsige Omnibusse

Im Hintergrund laufen dabei ausgesprochen viele Rechenprozesse ab, da alle Bewohner der Stadt (außer im vereinfachten Transportmodus) feste Wohnungen, Arbeitsplätze, Schulen und klare Vorstellungen darüber haben, wieviel Geld und Zeit sie für den Weg dorthin aufwenden möchten. Der Computer hat also, wenn schon nicht Spaß, so doch wenigstens richtig viel Arbeit, so daß ein ordentlich bestückter Rechner hier wirklich nicht schadet. Bei der nötigen PS-(CPU-)Leistung unter der Haube kann dieser nämlich Auflösungen bis 1200 darstellen, die dann feine Bilddetails, gehobene Übersicht und zusätzliche Kamerafenster bieten.

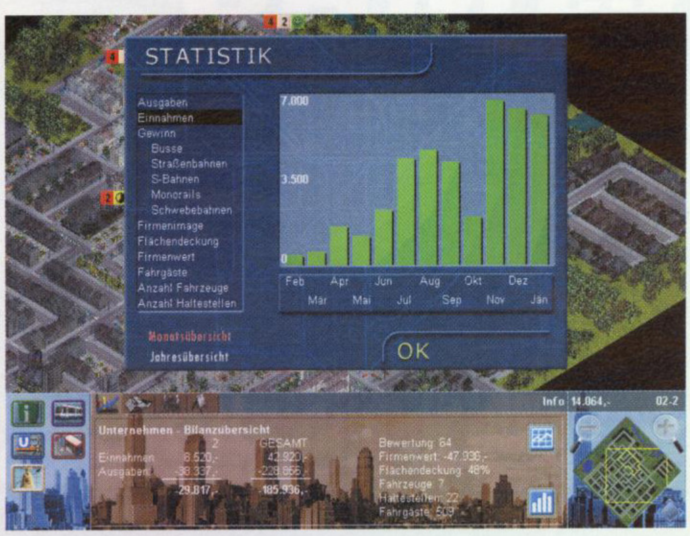
Bis hierhin ist alles eitel Sonnenschein. Probleme tauchen erst auf, wenn wir unseres Amtes walten und eine Linie einrichten wollen. Wir wählen also am linken Rand der Werkzeugleiste das Haltestellenmenü und daraus einen uns angenehmen Haltestellentyp. Davon plazieren wir flächendeckend eine Reihe an der von uns geplanten Strecke. Anschließend wechseln wir ins Linienmenü, gehen auf „neue Linie" und nehmen den Baumodus, dann malen wir vorsichtig (die Automatik neigt zur Schleifenbildung) die Linie und bestätigen unser fertiges Werk. Im Fahrzeugmenü suchen wir uns einen Bus aus (anfangs sind Schienenfahrzeuge eher unerschwinglich) und bestätigen den Kauf. Dann wechseln wir zurück ins Linienmenü, klicken die gewünschte Linie an und weisen das eben eingekaufte Fahrzeug zu. Schon fährt das kleine rote Spielmobil, befördert Passagiere und verdient Geld.

FAZIT

Das Herumstochern in verschiedenartigen Menüs und Bedienungselementen ist leider wenig intuitiv geraten und hemmt die Spielfreude unnötig. Natürlich ist eine so komplexe Simulation mit einem halben Dutzend Fahrzeugen oder Haltestellen (oder mehr) pro Linie nicht einfach zu steuern, aber das Interface des Verkehrsgiganten fällt für mich erkennbar in die Kategorie: hier hatten die Entwickler mehr Spaß als die Spieler. So ist aus JoWooDs zweiter Wirtschaftssim ein potentieller Kassenknüller, aber kein echtes Topspiel geworden. ■



Ganz selten im Verkehrsland: echte, unverfälschte Natur



Für den Bürokraten im Mann: Statistiken bis zur X-ten Kommastelle



Angewählte Gebäude werden im Infomodus grün dargestellt, Ziele bzw. Wohnhäuser der Verkehrssims in rot. Das schafft schnellen Durchblick



Einkaufszentren sind die erste Wahl für Verkehrsplaner – hier wollen viele Leute hin

Croc 2



Das kesse Krokodil schultert wieder seinen Rucksack und turnt durchs Gobbo-Land

Name: Croc 2
Hersteller: Argonaut/Fox Interactive
Web: www.foxinteractive.com
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: nein

Mindestanforderungen: PII266, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible Beschleunigerkarte mit TNT-Chipsatz

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
74% Grafik
75% Sound
85% Musik
78% Steuerung
40% Spieltiefe



SOLO 76%

Chris Peller

Anno 1998 schickte sich das putzige Krokodil namens Croc zum ersten Mal an, seine knuddeligen kleinen Freunde, die Gobbos, aus den Klauen des garstigen Barons Dante und dessen Schergen zu befreien. Durch ein magisches Ritual seiner getreuen Anhänger kehrt der Schurke nun zurück und terrorisiert mit den Dantinis abermals das Gobbo-Reich. Während sich also Croc auf die Suche nach seinen lange verschollenen Eltern macht, ist eine erneute Konfrontation mit dem Erzfeind und dessen fiesen Helfern unausweichlich.

Das Reptil watschelt abermals durch die verschiedenen Spielewelten, beseitigt Gegner gekonnt mit seinen Schwanzschlägen, springt von einer Plattform zur nächsten, schwingt sich an Lianen oder Seilen über Abgründe, hangelt sich an Räuberleitern entlang und klettert perforierte Felswände empor. Mittels der akrobatischen Aktionen gilt es in jeder Region diverse Aufgaben zu erfüllen, bevor Croc in das nächste Gebiet reisen darf. Außer Gobbos aus prekären Situationen zu befreien, muß der Held beispielsweise den Kopf eines Schneemannes durch eine winterliche Landschaft rollen, Inka-Babies zurück in ihren Laufstall verfrachten und eine Reihe von sogenannten Endgegnern besiegen. Damit die hüpfintensive Hatz

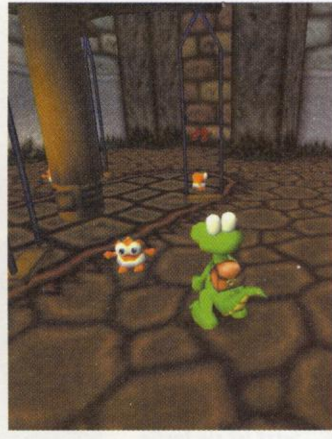


durch die Szenerien auf Dauer nicht zu eintönig wird, lockern unter anderem Racing-Einlagen wie ein Wettrennen mit einem Schnellboot und einem Vehikel Marke „Fred Feuerstein" sowie der Flug mit einem Gleitschirm oder die rasanten Fahrten durch ein Bergwerk das Gameplay auf.

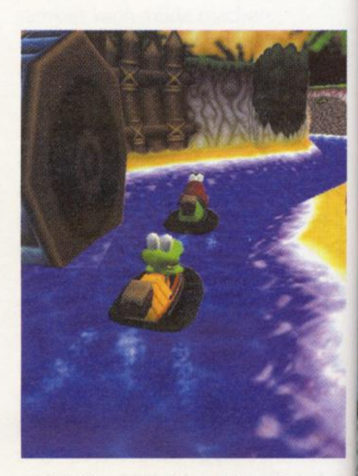
Wie schon im ersten Teil kann Croc in den Abschnitten wieder Diamanten einsammeln, die diesmal bei dem Händler Swap Meet Pete gegen Sprungkraftverstärker oder Goodies wie zusätzliche Leben eingetauscht werden. Findet Ihr zudem alle fünf verschiedenfarbigen Edelsteine in jedem Level, erhaltet Ihr Zugang zu einer Bonus-Stage, in der das Krokodil ein geheimnisvolles Puzzleteil ergattern kann. Gelingt es alle Puzzlestücke einzusacken, darf man als Belohnung noch eine versteckte Welt erkunden.

Abgesehen von der zuckersüßen Präsentation, die vorzugsweise ein jüngeres Publikum anspricht, ist „Croc 2" eine sowohl umfangreiche als auch abwechslungsreiche Hüpferei, mit der Jump'n'Run-Fans sicher viel Spaß haben können – trotz einer manchmal nicht optimalen Kameraführung.

Info
Umfangreiches Jump'n'Run mit knuddeligen Charakteren und beschwingter Hintergrundmusik



Die Gobbo-Babys müssen zurück in ihren Laufstall

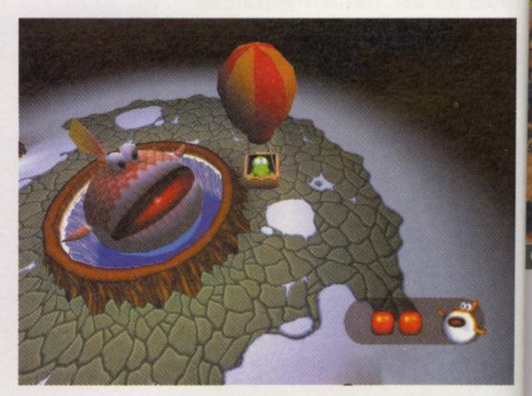


Gleich hat Croc den Führenden eingeholt

Die witzige Hintergrundmusik macht außerdem mächtig Laune und besitzt schon beinahe Ohrwurm-Qualität. Im Vergleich zu den jüngsten Abenteuern von Rayman oder dem ersten Auftritt des tolpatschigen Außerirdischen Ed in „Tonic Trouble" muß sich das kleine Krokodil mit seine neuen Eskapaden jedoch eindeutig geschlagen geben. ■



Nur nicht die Balance verlieren!



Bei diesem Fisch helfen nur Eiswürfel

Einf
Bitte au
■ VIDE
■ oder
■ Per Fa
■ oder M
Widerrufsgara
14 02 20, 80
Bestellung. Zu





Manche Dinge müssen einfach sofort sein. Hol Dir...

...dein Gratis-Heft!

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken und schon gehört dir die nächste Ausgabe.



■ Jetzt zum Kennenlernen: Hol dir ein Gratisheft der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen ausschneiden und abschicken.
Wenn dir die Video Games gefällt, und du den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen willst, braucht du nichts weiter zu tun. Du erhälst dann deine Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

Future Verlag
Medien mit Leidenschaft

Bitte ausgefüllten Coupon senden an:
- ***VIDEO GAMES***, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
- oder unter Tel: 089/20959138 bestellen.
- Per Fax: 089/200281-22
- oder Mail: future@csj.de geht´s natürlich auch!

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20, Studentenpreis DM 60,00)
Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Datum, 1.Unterschrift
Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

CPE04

Info
Point & Click-Adventure in 2D mit enormem Tiefgang in der Story

The Longest Journey

REISE INS UNGEWISSE...



Eines der letzten klassischen 2D-Adventures verlangt von uns, gleich zwei Welten vor Magie und sonstigen Ungereimtheiten zu retten...

Name: The Longest Journey
Hersteller: FunCom/Egmont
Web: www.longestjourney.de
Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: nein

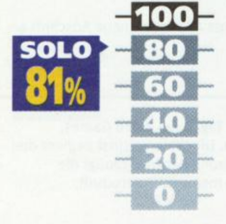
Mindestanforderungen: P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII 266, 64 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
80% Grafik
73% Sound
82% Musik
80% Steuerung
70% Spieltiefe



Joe Nettelbeck

Wer „The Longest Journey" ohne weitere Vorkenntnisse spielt, wird die Geschichte zunächst wohl unter Science Fiction einordnen: Ein gigantischer, verkommener Moloch von Stadt, in dem verlorene Individuen ihrem Anteil von Glück und Erfolg hinterherrennen. Das ist der Rohstoff, aus dem Meisterwerke wie „The Blade Runner" destilliert wurden. Auch im Bereich der Computerspiele hat das Sujet durchaus Vorbilder, und zwar – abgesehen von der Blade-Runner-Versoftung – vor allem das Anfang 98 erschienene „Nightlong" von Microprose. Schon daraus ist ersichtlich, daß wir es hier mehr mit einem Adventure für Erwachsenene und ältere Teens zu tun haben; offenbar sind die Kids den Herstellern als Zielgruppe im Laufe der letzten Jahre weitgehend abhanden gekommen. Vertieft wird die Ausrichtung auf ältere Semester durch die enorm umfangreichen Dialoge. Selten sind mir so viele Gespräche untergekommen, abgesehen von „Planescape: Torment".
Und ähnlich wie dort läßt die Qualität in keiner Weise zu wünschen übrig: Die Hauptfigur April redet entsprechend der Gemütslage – die Konversation pendelt zwischen pointiert und sarkastisch auf der einen sowie ernsthaft und tiefgründig auf der anderen Seite. Wobei gesagt werden muß, daß hier nicht platt und aufgesetzt debattiert wird, sondern sehr stimmig und mit viel Fingerspitzengefühl.

Von der Logik bis zurMagie

Aber wir schweifen ab, denn zu Beginn ging es ja um die Einordnung als Science Fiction. Die jedoch wird schon bald in Frage gestellt, denn es geschehen *Dinge*. April kann nicht mehr schlafen, da sie nachts von Alpträumen heimgesucht wird. Und dann setzen auch tagsüber bei vollem Bewußtsein Halluzinationen ein. Wahnvorstellungen, die von anderen Anwesenden geteilt werden, also kann es nicht sein, daß das Mädel ´nen Sprung in der Schüssel hat.

Schließlich führt die Bekanntschaft mit dem geheimnisumwitterten Cortez an einen Punkt, an dem April nicht länger leugnen kann, daß es noch eine andere Realität als die gibt, die sie kennt. Und daß unter all den vielen Menschen sie diejenige ist, die sich in beiden Welten aufhalten kann. Ihr erster Ausflug nach Arcadia, so nennt sich die magiedurchtränkte Existenzebene, führt sie also in eine Gegend, die von der manchmal fast schon märchenhaften Stimmung her stark an die vor Jahren erschienenen Kyrandia-Adventures erinnert.

Daß diese Passagen nicht in Kitsch und Trash abgleiten, verdanken sie verschiedenen Ursachen. Zum einen wird die Handlung immer wieder gebrochen – etwa durch Aprils Rotznäsigkeit, durch den Kontakt zu einem weiteren Grenzgänger, der sich dauerhaft in Arcadia niedergelassen hat, und nicht zuletzt durch Crow, den sprechenden Raben, der womöglich über den frechsten Schnabel der Softwaregeschichte



April träumt von Drachen...



Und hier im Cafe Fringe verdient das Mädchen ihre Kohle – mit Bedienen...

Aprils Domizil daheim in Newport



April möchte eigentlich Künstlerin werden – hier ein Blick auf die Akademie

Die Story



April ist mal eben in unsere Realität geshiftet, um einen Werbevertrag bei Egmont zu unterschreiben – und vertreibt sich dabei mit Power Play-Lektüre die Zeit...

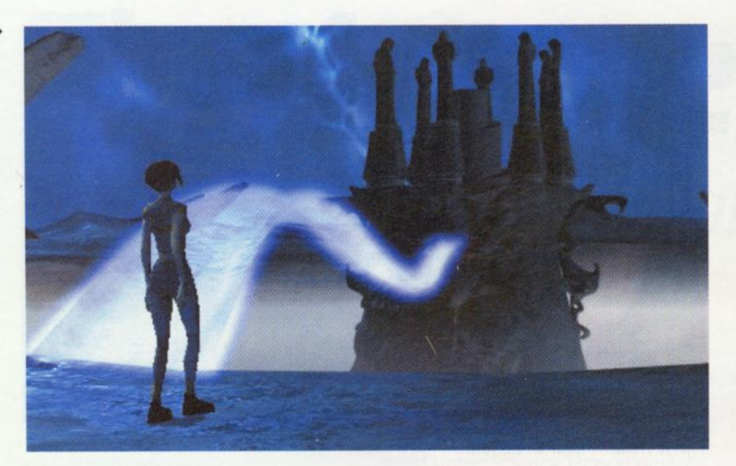
April Ryan ist allem Anschein nach eine ganz normale junge Frau in einer ganz normal wahnsinnigen Zukunft. Doch der Schein trügt, denn die vorlaute Göre ist in Wahrheit sehr viel mehr. Das fängt schon mal damit an, daß sie als „Shifter" Tore zu einer parallelen Welt öffnen und benutzen kann, selbst wenn ihr diese Fähigkeit zu Beginn nicht bewußt ist. Aber selbst damit ist Aprils Rolle nur unzureichend beschrieben – denn ihre ungewöhnliche Begabung ist keineswegs ein Zufall...

Die Erde ist nämlich nur der eine Teil einer Doppelwelt, deren andere Komponente den Namen Arcadia trägt. In Arcadia feiern Magie und seltsame Fabelwesen fröhliche Urständ, doch die Idylle ist bedroht. Denn beide Welten bedürfen einer Balance zwischen Wissenschaft und Zauberei, welche hauptsächlich darin besteht, daß sich die eine nur bei uns, die andere hingegen nur in Arcadia findet.

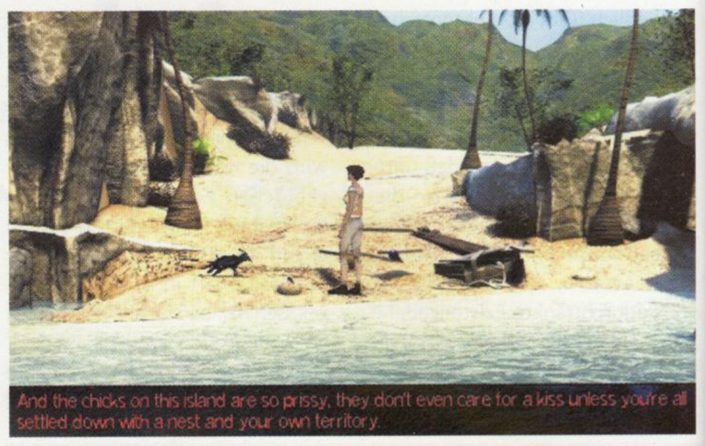
Zur Wahrung der Balance ist ein mystischer „Wächter" vonnöten. Diese Wächter müssen alle 1000 Jahre von einem Nachfolger abgelöst werden, und das klappte bisher auch immer prima. Diesmal jedoch hat eine Macht ihr Haupt erhoben, die den Wechsel bislang erfolgreich verhinderte – was dazu führte, daß das Amt des Wächters seit längerem verwaist ist. Und allmählich beginnen die Dinge aus dem Ruder zu laufen...

Niemand scheint ungeeigneter alles wieder ins Lot zu bringen, als die patzige, disziplinlose April – aber der Retter müßte schon auf beiden Seiten der Barriere tätig werden, und das Mädchen ist der einzige Shifter weit und breit. Tja, manchmal fragt das Schicksal eben nicht nach Eignung und Einverständnis...

→



Die Lichtbrücke führt zum Turm des Wächters



Crow beschwert sich über die zimperlichen Vogelmädchen dieser Insel



Zum Glück führt ein Steg über den Sumpf



Eine der Landkarten im Spiel: Die hervorgehobenen Orte kann man anklicken und so direkt erreichen



Mit Cortez im Kino: April will Antworten!



Das Volk der Riesenmaulwürfe ist gerettet – eine Schlüsselszene im Spiel

verfügt. Tatsächlich ist es äußerst vergnüglich, den zum Teil durchaus sinnfreien Kabbeleien zwischen Frau und Vogel zu folgen, auch wenn sie nichts zum Fortgang der Geschichte beitragen.

Von der Magie der Logik

April stehen jedenfalls unruhige Tage bevor, in deren Verlauf sie gleich mehrfach zwischen Arcadia und Stark (so wird unsere Welt dort genannt) wechseln muß. Sie erfährt, daß beide Ebenen nicht nur zusammengehören, sondern früher tatsächlich eins waren, bis die Ereignisse eine Trennung von Magie und Wissenschaft erforderlich machten. Denn nur in Stark konnte die Logik unbeeinflußt ihre Kraft entfalten, nur dort die Forschung ihre Blüten treiben. Und nur im Chaos der Magie konnten andererseits Geschöpfe wie die Riesenmaulwürfe oder die sprechenden Vögel weiterexistieren. Und diese löcherig gewordene Trennung muß erhalten bleiben, bis die Zeit zur Wiedervereinigung reif ist.

Auf dem Weg zur Rettung muß April natürlich nicht nur plaudern, sondern auch Rätsel in den Griff kriegen – die zum einen aus klassischen Knobeleien bestehen (Dinge nehmen und verwenden), zum anderen aber eben doch wieder im Reden. Denn viele entscheidende Hinweise bekommt man nur, wenn man die Zunge der Gesprächspartner zu lockern versteht. Für gewöhnlich sind die Rätsel recht logisch und einsehbar – und wenn nicht, so bekommt man meist entsprechende Hinweise. In der Stadt der Meermänner wird April z.B. zunächst in einem Raum untergebracht, dessen Wände mit Zeichnungen verziert sind. Aus diesen Zeichnungen wiederum läßt sich erraten, was zu tun wäre, um mit den Wasserkreaturen sprechen zu können. Andererseits kommt es aber auch vor, daß man vor Aufgaben gestellt wird, die doch etwas arg abstrakt anmuten. Eine Maschinenbastelei ganz am Anfang oder die Sache mit einem im Kanal verklemmten Schwimmring, den man aus unerfindlichen Gründen mit obskuren Methoden bergen muß, mögen da als Beispiel dienen.

Alles in allem wäre festzuhalten, daß „The Longest Journey“ sicher kein Spiel für Anfänger ist und übrigens auch mit einer recht ordentlichen Länge aufwarten kann – die vom Hersteller angegebenen 40 Stunden Spielzeit dürften da für den Durchschnitts-Abenteurer eher untertrieben sein. Was nicht nur an der reinen Handlungsmenge, sondern auch an dem teils durchaus gehobenen Schwierigkeitsgrad liegt.

Magische Optik?

Für ein klassisches 2D-Adventure hat „The Longest Journey“ eine ausgesprochen schöne Grafik zu bieten. Zwar sind die einzelnen Bilder fixiert (nur manchmal lassen sie sich noch nach links oder rechts scrollen), sie überzeugen aber



In Arcadia: April auf dem Weg zur schwebenden Burg des bösen Alchimisten

durch Farbenpracht und fantasievolle Gestaltung. Und sie bezaubern nicht zuletzt durch die 3D-gerenderten Figuren, die sehr lebensecht wirken und sich auch wunderbar bewegen – wenn man mal von Rucklern bei Drehungen beispielsweise absieht. Beeindruckende Musik, unauffällige, aber stimmige Effekte und die handliche Steuerung tun ein übriges, um das Game der norwegischen Company Fun Com zu einer sehr angenehmen Erfahrung zu machen.

FAZIT

Eigentlich heimst das Spiel über weite Strecken nur Pluspunkte ein: Eine lebendige, charmante Heldin (auch wenn es sich dabei um einen recht spröden Charme handelt), eine wunderbar altmodische, aber sehr intensive Präsentation und nicht zuletzt die schon erwähnten detail- und abwechslungsreichen Dialoge. Wenn es trotzdem insgesamt für einen Award zu wenig war, so sind dafür im Wesentlichen drei Dinge verantwortlich: Erstens die nicht in jedem Fall so richtig einleuchtenden Rätsel, zweitens die manchmal etwas ruckigen Bewegungen und drittens schließlich die zwar gute, aber doch im Schatten der superben englischen Fassung stehende Sprachausgabe. Aber wie auch immer: Mir hat's mächtig Spaß gemacht, und für jeden Adventurer, der detaillierte, durchdachte Stories mag, ist „The Longest Journey" eine uneingeschränkte Empfehlung wert! ■



Die deutsche Reise

Die deutsche Beta erreichte uns noch in der Endphase des Tests, wenngleich wir sie aufgrund technischer Probleme (z.B. eine Inkompatibilität bei den Savaeständen) nicht mehr so intensiv anschauen konnten, wie wir es gern getan hätten. Immerhin ist auf jeden Fall deutlich geworden, daß wir es hier mit einer sehr ordentlichen Umsetzung zu tun haben, bei der offensichtlich einige hochkarätige Sprecher eingesetzt wurden. Nichtsdestotrotz ist die ausgezeichnete englische Fassung einfach noch eine Ecke besser gelungen, vor allem soweit es um die dort extrem treffsichere Zuordnung der Stimmen zu den passenden Figuren im Spiel geht. Als Beispiel sei Cortez genannt, eine Art väterlicher Schirmherr von April. In der deutschen Fassung klingt Cortez okay, man merkt jedoch, daß er den spanischen Akzent bewußt (und nicht immer erfolgreich) imitiert. Der Original-Cortez dagegen hört sich einfach *echt* an – vermutlich weil er echt *ist*! April selbst allerdings ist hier wie dort außerordentlich gut gelungen.



Eine Straßenszene, wie sie auch in „Blade Runner" hätte vorkommen können...



Info
Metal Fatigue ist eine 3D-Echzeitstrategie mit Elementen aus Mech-Simulationen. Trotz innovativer Features machen es gute Steuerung und Einheitenintelligenz einsteigerfreundlich.

POWERPLAY AWARD

Metal Fatigue

KRIEG DER COMBOTS

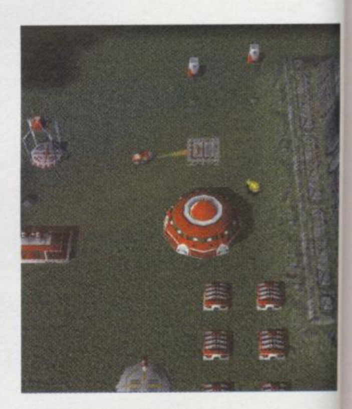




Psygnosis machte sich in letzter Zeit eher rar. Jetzt bringen die einstigen Konsolenkönige eine gelungene Mischung aus Echtzeitstrategie und Mechspektakel aufs virtuelle Schlachtfeld

Fritz Effenberger

Wilde Kombinationen aus unterschiedlichen Genres erfreuen das Herz des „Berufsspielers" und Spieleredakteurs, auch wenn Wiederholungen und Clone-Versionen bekannter Games durchaus die eine oder andere erfreuliche Verbesserung mit sich bringen können. Nach der Flutwelle von Echtzeitstrategien vor zwei Jahren ist der Strom doch merklich dünner geworden. Erst die Einführung der 3D-Engine am Arbeitsplatz des Freizeitgenerals brachte neue Impulse – andererseits wurden die Spiele aber auch zusehends komplizierter und für den Neuling unzugänglicher. Jetzt betritt



Aus der Vogelperspektive: eine großangelegte Operationsbasis



Im Orbit, hoch über dem Planeten, schweben die von Aliens dort fixierten Asteroidenplattformen

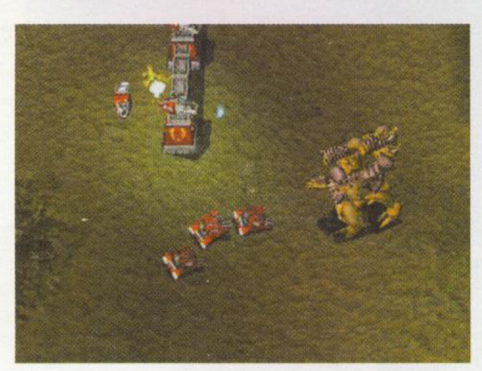


Eine typische Basis am Rand unserer Galaxis. Die grüne Linie markiert den Verteidigungsperimeter. Das Forschungszentrum wird gerade errichtet

ein neuer Mitbewerber um die Spielergunst das virtuelle Feld der Ehre, überraschenderweise aus dem Hause Psygnosis, das ja nun nicht gerade für strategische Kompetenz bekannt war. Metal Fatigue bringt alle Eigenschaften einer modernen 3D-Strategie im Stil von Warzone, Earth und Thandor mit, mischt diese aber mit Elementen aus einem eigens entwickelten Mech-Universum. In drei Kampagnen (mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad) und beliebig vielen Multiplayer- und Skirmish-Partien habt Ihr ausreichend Gelegenheit, die eigenartige, aber gelungene Kombination aus bewährten und neuen Bauteilen zu prüfen. Die ausführliche Hintergrundstory um drei streitende galaktische Fraktionen hat direkten und fortlaufenden Bezug zum Spiel. So stehen Euch individuelle „Helden" zu Verfügung, um Eure ersten Mechs zu bemannen. Die folgenden werden dann von selbst ausgebildeten Soldaten gesteuert und heißen „Combots". Aber wehe, die Helden bleiben auf der Strecke, dann ist die Mission verloren. Multiple Missionsziele mit unterschiedlichen Boni gestalten Eure Karriere noch individueller. Manche dieser Teilaufgaben beinhalten sogar ein Zeitlimit, aber im Allgemeinen dürft Ihr Euch solange mit dem Gegner kloppen, bis dieser aufgibt. Aufgibt? Richtig gelesen, Ihr müßt nicht, wie in anderen Spielen, den Feind bis auf den letzten Jeep ausradieren, sondern habt schon bei klarer und eindeutiger Übermacht die Möglichkeit, ihn zur Kapitulation aufzufordern. Das erspart die typischen langweiligen letzten zehn Minuten. Überhaupt glänzt Metal Fatigue durch unaufdringlich eingesetzte Intelligenz. Wegpunkte und Gruppenbilden sind kein Problem, beim zweimaligen Anwählen einer Gruppe springt das Bild automatisch dorthin. Sogar Building-Queues sind vorgesehen. Einfaches Shift-Klicken markiert jeweils die gewünschten Orte. Das Baufahrzeug kann also erst eine Geschützstellung, dann ein Mannschaftsquartier und zuletzt eine Fabrik an verschiedenen Orten errichten, während seine Durch-



Eine Horde Combots trampelt in der Regel alles nieder



Viel Glück, rote Fraktion!

Name: Metal Fatigue
Hersteller: Psygnosis/Infogrames
Web: www.metalfatigue.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: deutsch/deutsch
Multiplayer: alle Optionen, bis 8

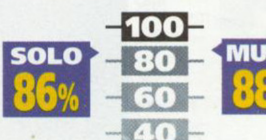
Mindestanforderungen: 233 MHz, 64 MB RAM,
Empfohlen: 400 MHz, 128 MB RAM

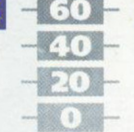
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
84% Grafik
78% Sound
75% Musik
85% Steuerung
86% Spieltiefe







→

→ **Noch ist die Basis nicht fertig gerüstet...**



...schon rücken die Feinde an...



...alles blitzt und donnert...



...bis die ersten Combots zerplatzen...

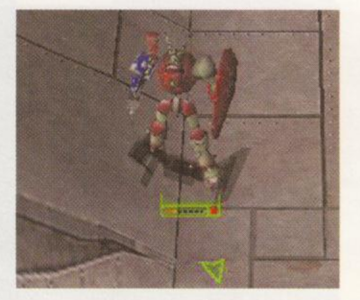


...mit beeindruckenden Explosionen





Auch im Untergrund wird gebaut und gekämpft



Dieser rote Combot hat sich einen feindlichen, blauen Arm angeeignet

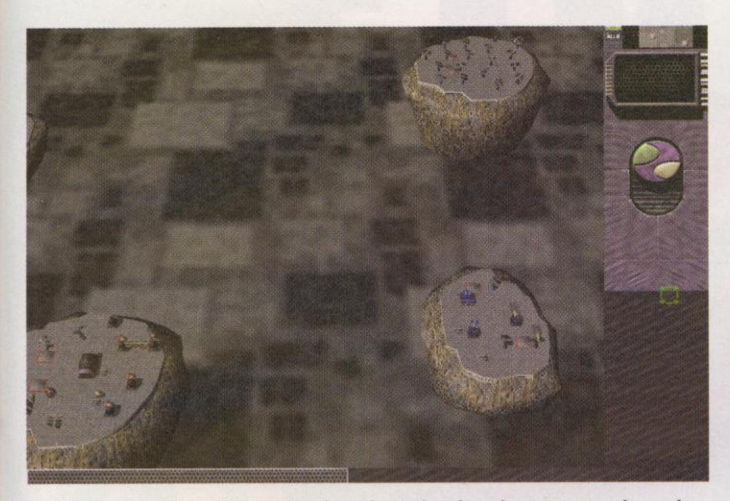
laucht, der Feldherr, schon wieder was ganz anderes macht. Die Aufmerksamkeit des Generalissimus wird tatsächlich schon genug beansprucht.

Nimm Drei

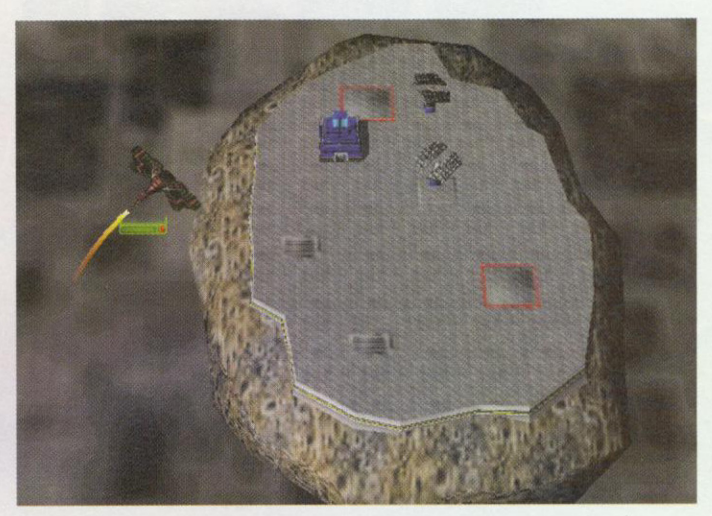
Eine sehr schöne Eigenschaft des Spiels ist die gleichzeitige Kriegführung auf drei Ebenen. Das klingt ja kompliziert, ist es aber nicht. Grundsätzlich stehen Eure Bauwerke auf der planetaren Oberfläche, dort findet auch der Großteil der Gefechte statt. Diese Oberfläche ist dank einer fortschrittlichen 3D-Engine abwechslungsreich und ansehnlich gestaltet, die Bodenformationen spielen eine große Rolle, und steile Hügel finden immer wieder strategische Verwendung. Trotz der relativ flexiblen Kamera bleibt dem Spieler eine aufwendige Maussteuerung erspart. In aller Regel stellt sich jeder den Blickwinkel nach persönlichem Geschmack zwischen Top-Down- und Iso-Perspektive ein und zoomt je nach Übersichtsbedarf schnell mal hin und her. Auch hier ist einfache Bedienung Trumpf, was dem Spielfluß sehr zugute kommt. Mit fortgeschrittenem Grad der Euch zur Verfügung stehenden Technologie könnt Ihr Bohrfahrzeuge einsetzen, die vor allem einem hehren Zweck dienen: dem Errichten von Aufzügen, die Eure Baufahrzeuge und Truppen in die Kavernen des Planeten schicken können. Dort erwartet Euch gruftiges Dungeon-Flair – nur werden Euch in den Höhlen keine Skelette und Fledermäuse entgegenkommen, sondern nur feindliche Tanks und Mechs. Von der Oberfläche aus ist mit Hilfe von Teleportertechnologie ein Zugang zu schwebenden Orbitalplattformen möglich. So lassen sich zum Beispiel ganz hervorragend Solarkollektoren aufstellen, um Eurem ständig wachsenden Energiebedarf zu begegnen.

Der Mech an sich

Glanzstück des Spiels sind zweifelsohne die putzigen Mech-Gesellen, die in eigenen Robotfabriken in Teilen hergestellt und in einer Montageanlage zusammengesetzt werden. Beine, Rumpf und Waffenarme können dabei nach eigener Wahl kombiniert werden. Noch schnell eine Crew ausbilden, dann kann's losgehen. Die Mechs attackieren sich mit Schwertern, Elektroschockern und Schußwaffen, springen mit Raketendüsen oder schützen sich durch Schilde und



Weit über der Oberfläche schweben die Orbitalinseln, nur Jetpacks und Flugzeuge können die Distanz überwinden

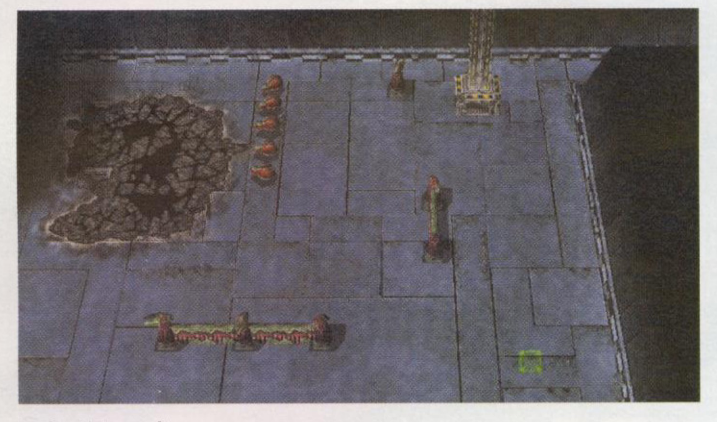


Luftangriffe können das Kriegsglück blitzartig wenden

Tarnvorrichtungen. Mitunter bleibt von einem zerhackten Robbi ein Stück übrig, das von einem Baufahrzeug aufgesammelt und zur Forschung und Weiterverwendung in die Basis gebracht werden kann. Aber auch die Mechs selbst können einen Arm abwerfen und dafür einen stärkeren, vom Feind erbeuteten Waffenarm einsetzen. Auf jeden Fall sind die Kerle an Größe und Kampfkraft jedem Tank oder stationären Geschütz weit überlegen.

Mech-Ökonomie

Die Grundlage für Eure galaktischen Blitzkriege ist ein einfaches und übersichtliches Wirtschaftsmodell. Energie aus Vulkankratern oder Solarkollektoren stellt den Rohstoff für alle Bautätigkeiten, zusätzlich benötigt Ihr Arbeitskräfte, die kurzerhand in Cryofarmen herangezüchtet werden. Das ist vielleicht ein klein wenig zynisch, bringt aber trotzdem Spaß. Fahrzeugfabriken liefern eine kleine Palette von Kampf- und Baufahrzeugen, alles in allem ist eine geringere Anzahl von Mobilen und Gebäuden im Spiel als anderen, vergleichbaren Strategicals. Die Betonung liegt eher auf der Schaffung und dem Einsatz der Kampfmechs und dem simultanen Beherrschen von mehreren Ebenen. Die Spielgeschwindigkeit ist dankenswerterweise eher auf gemächlich justiert, so daß brenzlige Situationen nicht zwangsläufig in Herzattacken vor laufendem Bildschirm münden.

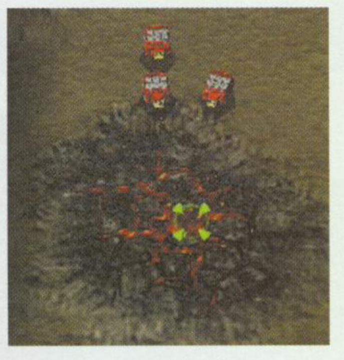


In der Unterwelt



Neuropa, Milagro und Rimtech kämpfen erbittert um den Besitz von Alientechnologie

FAZIT Je länger ich mich mit Metal Fatigue beschäftigte, desto höher stieg die Wertung. Bei einfacher Bedienung und guter KI (OK, manchmal bleiben die Panzerchen hängen, aber dafür gibt's Wegpunkte) bietet es tolle neue Ideen und wirklich ausgereiftes Gameplay. Die Verbindung von herkömmlicher Echtzeitstrategie und vereinfachter Mechbastelei ist auch Einsteigern zugänglich und bietet Könnern immer noch vielerlei Möglichkeiten für Winkelzüge und taktische Finessen. Ein weiteres freundliches Detail der Kampagnenstruktur ist die Möglichkeit, die Schwierigkeit vor jeder Mission neu einzustellen. Wem ist es noch nicht passiert, daß eine im Siegestaumel auf „schwierig" begonnene Kampagne an der zehnten oder elften Mission scheiterte, so daß man völlig neu anfangen mußte? Psygnosis spezialisierte sich in den vergangenen Jahren auf das abwechselnde Veröffentlichen von brillanten Spielideen und kompletten Gurken. Diesmal ist es wieder ein echter Gewinner. ■



Energie wird zunächst den Lavafeldern entnommen

Mark Baldwin

Kein Geringerer als er hat die beachtliche KI von Metal Fatigue programmiert. Sein Werkschaffen umfaßt Klassiker wie Empire, Starbase 13, Star Fleet I & II, D.R.A.G.O.N. FORCE, Star Legions, The Perfect General, Empire Deluxe und in letzter Zeit Empire II und The Art of War.

Wahn?
Sinn!!

Los! **Trau** Dich



Hol Dir **Dein Gratisheft** – mit **GD-ROM!!!**



Coupon ausfüllen und senden an:
Dreamcast – das Offizielle Magazin • Aboservice CSJ • Postfach14 02 20 • 80452 München
Tel: 089/20959138 • Fax: 089/200281-22 • Mail: dreamcastmag@csj.de

Dreamcast:
Das Offizielle Magazin / Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20 / 80452 München

JA, ich möchte ein Gratisheft von Dreamcast - das Offizielle Magazin testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt des Gratisheftes nichts mehr von mir hören, erhalte ich Dreamcast – das Offizielle Magazin jeden Monat per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil. Jedes Heft kostet nur DM 10,80 anstatt DM 12,80 (Jahresabopreis DM 129,60 - Euro 66,26)
Ich kann jederzeit kündigen – Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Dreamcast- das Offizielle Magazin, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift

CPE04

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Einfach Coupon ausfüllen,
abschicken und schon gehör
die nächste Ausgabe Dir!
**Gratis testen und
entscheiden!
Wenn Dir Dreamcast – das
Offizielle Magazin gefällt,
brauchst Du nichts weiter
zu tun.** Das Heft mit GD-RO
kommt dann **jeden Monat**
zum günstigen Abovorzugs-
preis per Post frei Haus.









TRICKS & TIPS

Diesmal geht Michael Berg detektivisch auf Spurensuche nach dem Avatar. Christian Pfeiffer betätigt sich als Reiseführer für alle Planscape-Jünger in Sigil. Der Einzige, der mit beiden Füßen auf dem (Rasen-)Boden bleibt, ist Michael Steinkuhl: So gewinnt man bei Anstoss 3!, weiß er!





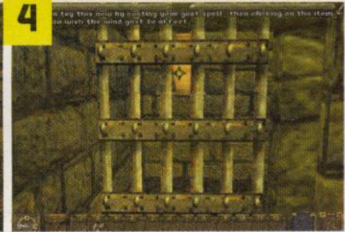
KOMPLETTLÖSUNG 1. TEIL

ULTIMA IX - ASCENSION

Ihr habt es ja wahrscheinlich in den Nachrichten gelesen: Der Avatar, Held der acht Tugenden, hat uns auf seiner letzten Reise nach Britannia für immer verlassen. Zahlreich sind die Gerüchte über sein Schicksal, und deshalb hat sich unser Mann in Britannia, Michael Berg, auf des Avatars Spuren begeben.



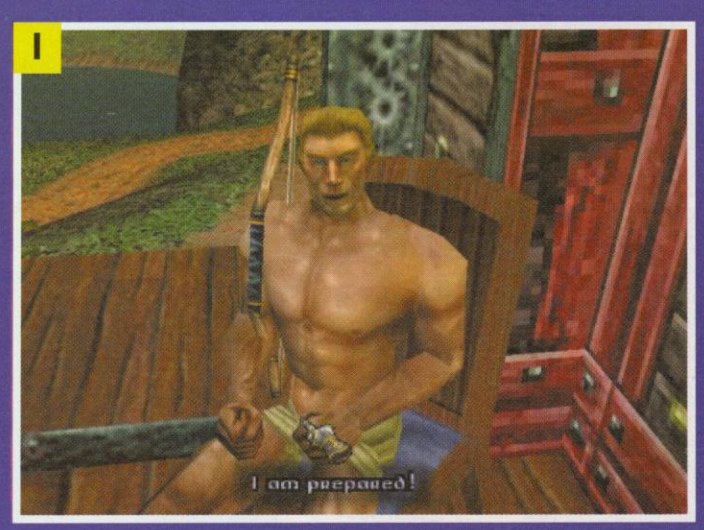




Neben einigen wertvollen Hinweisen zum Leben und Überleben in Sosaria dürfte für weitere Nacheiferer und Möchtegern-Avatare vor allem das Fragment eines Reisetagebuches von Interesse sein, das Michael in den Ruinen von Skara Brae entdeckt hat. Laut führender Experten ist die Handschrift die Avatars...

ALLGEMEINE HINWEISE:

- Da alle Aktionen in Ultima IX viel Zeit in Anspruch nehmen, solltet Ihr regelmäßig abspeichern. Sonst kann es leicht vorkommen, daß Ihr von einigen Skeletten niedergeschlagen werdet und Euer letzter Spielstand ca. 1 Stunde zurückliegt (ich spreche aus Erfahrung).
- Da Lebensenergie sehr wichtig ist, solltet Ihr zunächst Eure Stärke, danach die Gewandtheit und erst zuletzt Euren Intellekt verbessern.
- Durchsucht alle Räume in den Dungeons genauestens, da es einige unfaire Rätsel (z.B.: Schalter unter Tintenfaß) gibt.
- Löst die Aufgaben, die Euch die Bürger Britannias stellen – durch jede gute Tat steigt Euer Magievorrat an.
- Sämtliche Gegnertypen haben Schwachstellen, sie lassen sich durch die eine Waffe besser töten als durch andere.
- Speichert am Anfang vor Kämpfen mit Ratten ab, da es passieren kann, daß Ihr den Gegener, obwohl die Waffe stets durch ihn fährt, trotzdem nicht trefft. Versucht, von einer niedrigeren Position als der Gegner anzugreifen.
- Nehmt unbedingt alle Beutel mit, die Ihr findet. Jeder von ihnen vergrößert das ach so knappe Inventar um acht Plätze.
- Für detailliertere Hinweise empfiehlt es sich, dem nachfolgend abgedruckten Reisebericht, in welchem unser Held selbst von seinen Mühen und Werken im Lande Britannia berichtet, Eure Aufmerksamkeit zu schenken.



0. TUTORIAL

Erde

Um acht Uhr morgens wurde ich von einer inneren Stimme geweckt. Ich stand auf und wankte schlaftrunken ins Badezimmer, das links von meinem Schlafzimmer aus lag. Im Wäschekorb fand ich Kleidung, im Flur legte ich meinen Gürtel an. Danach stieg ich nach unten, entdeckte im mittleren Raum meinen Rucksack und in einer Kiste eine Übersichtskarte von der Umgebung meines Hauses. Auf meinem Schreibtisch lag der Schlüssel zum Gartentor. Im Wohnzimmer steckte ich Kompaß und Journal ein, danach verließ ich das Haus.

Tips & Tricks-Hotline: 0190/87326813 (3,63 DM/Min.)

ERDE



Im Garten übte ich mich im Umgang mit Schwert und Bogen. Danach öffnete ich das Gartentor und marschierte zum Wagen der Zigeunerin (1). Sie stellte mir einige Fragen, die ich sehr gewissenhaft beantwortete. Ein Moongate erschien (2), durch das ich wie schon so oft nach Britannia trat.

Stonegate

Bei den acht Tugenden! Ein Diener des Guardian hat mich meiner Unsterblichkeit beraubt! Doch töten konnte er mich nicht, ich rettete mich nach Stonegate. Im ersten Raum sammelte ich die Gegenstände aus der Truhe ein und stieg eine Etage tiefer. Kurz vor der Treppe lagerte ein kleiner Dolch, meine erste Nahkampfwaffe.

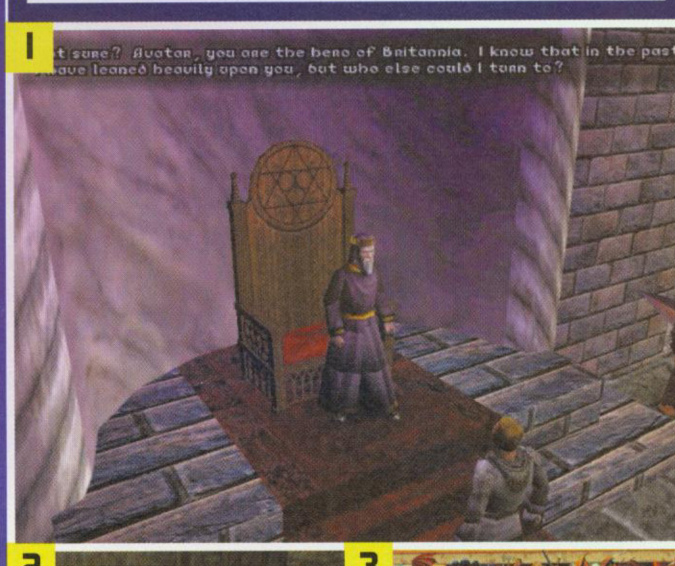
Im folgenden Raum wurde mein Zauberbuch aufbewahrt (3). Mit "Ignite" zündete ich die Fackel nahe dem Energiefeld an und ging nach unten. Die Ratte wurde mit dem Spruch "Stone" getötet, worauf ich auf die Plattform sprang, auf der sich ihre Leiche befand, und dort den Hebel umlegte. Eine Tür öffnete sich und ich gelangte zu einem mit einem Fallgitter versperrten Durchgang. Mit Hilfe des Zauberspruchs "Gust" konnte ich die Vase

5 Löscht diese beiden Feuerbecken

6

COMPASSION









auf der anderen Seite auf die Druckplatte schubsen (4). Ich gelangte zu einer goldenen Platte, betrat sie und drückte den Knopf an der Wand.

Im nächsten Raum drehte ich am Rad, sprang dann in die Grube in der Mitte der Kammer, drückte auf den Edelstein und kletterte schließlich in südlicher Richtung aus dem Schacht. Im nächsten Raum galt es dann ein wahrhaft brennendes Problem zu lösen: Mit dem Zauberspruch "Douse" konnte ich jenseits der kleineren Flammen die beiden Feuerbecken neben der Bogenschützenstatue (5) löschen.

Im Freien wurde ich gleich mit den ersten Gegnern konfrontiert. Ich sprang ins Wasser, öffnete die Schatzkiste und nahm etwas Gold an mich. Danach kletterte ich an Land zurück und lief zur nahegelegenen Höhle, wo mich bereits ein Mitglied der Wyrmguard erwartete (6). Nach einem kurzen Gespräch setzte ich ihn mit meiner stärksten Waffe außer Gefecht und betrat den Teleporter. →

I. COMPASSION

Ich sprach mit Lord Britishs Bedienstetem und betrat den Thronsaal im Norden. Der Herrscher bat mich um Hilfe: Ich sollte nicht mehr, aber auch nicht weniger tun, als Britannia ein achtes Mal zu retten – diesmal aber endgültig (1). Selbstverständlich gelobte ich ihm erneut, zu helfen, wo immer ich könne, und bat um weitere Informationen, um eine schöne Karte von Britannia zu erhalten. Nach einem längeren Gespräch mit dem Gargoyle Vasagralem stieg ich die Treppe im Thronsaal hinauf. In Lord Britishs Zimmer durchstöberte ich die Schränke und untersuchte den magischen Spiegel. Danach stieg ich in den Teleporter und sprach mit der Magierin. Zurück im Thronsaal, begab ich mich in mein Zimmer auf der entgegengesetzten Seite. Ich packte die Gegenstände, die auf dem Bett lagen, ein und ruhte mich aus.

Frisch erholt erforschte ich die restlichen Räume des Schlosses – im Speisezimmer und in der Waffenkammer entdeckte ich einige Geheimtüren, außerdem konnte ich in letzterer über den eingezäunten Teleporter den Gefängniskomplex erreichen. Hier traf ich auf eine seltsame Person (2), die mir versicherte, Lord British zu sein, was ich aber stark bezweifelte...

Ich verließ das Schloß und fand im Heckenlabyrinth ein Flammenschwert. Danach erkundete ich die Stadt, sprach mit allen Bewohnern und erhielt in der Kathedrale einige Aufträge. Nachdem ich das Wandgemälde im Museum bestaunt hatte (3), verließ ich die Stadt durch das Osttor. Hinter dem Tor fand ich in einem Haus eine Rüstung und einen Schild.

Bald traf ich auf Sarah, die mir auftrug, beim Shrine of Compassion zu meditieren. Ich machte mich auf den Weg und folgte im Südosten dem Bergpfad (4). Unterwegs hörte ich Shaminos Stimme durch eine Statue zu mir reen. Er versprach mir, sich wieder zu melden. Beim Schrein (5) sagte ich das passende Mantra auf (MU) und erfuhr, daß die Glyph of Compassion sich in Despise befand und daß ich, um den Schrein wieder zu errichten, auch das Heart of Compassion benötigen würde, das der Bürgermeister besaß.

Despise lag im Norden. Unterwegs traf ich Gwenno in ihrem Haus, sie machte sich Sorgen um Iolo, einen meiner alten Weggefährten, der in Despise eingedrungen und nicht zurückgekehrt war. Im Norden konnte ich bald die erste Säule des Guardians sehen (6), östlich von ihr befand sich der Eingang zu Despise.

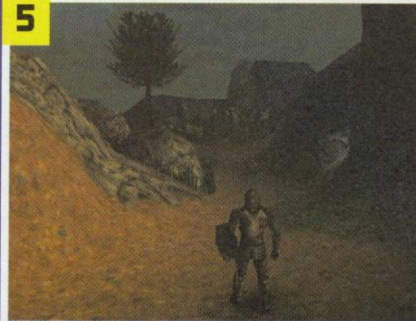
BRITAIN

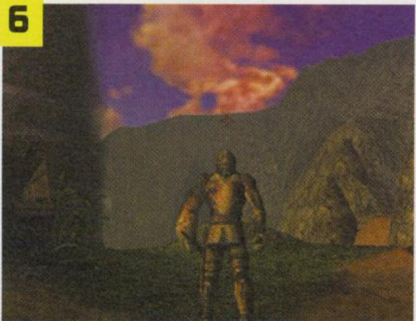




7


4


5


6

Despise

Im ersten Gang gab es lediglich ein Spinnennetz zu zerschlagen und einen Schalter umzulegen. Ich passierte die Tür, entnahm einer Kiste im Osten einen Schlüssel und setzte ihn bei der nahen Tür ein. Von den beiden Gefangenen dahinter erfuhr ich die Fundorte zweier sagenumwobener Kiran Stones. Ich entzündete die linke Fackel bei der westlichen Tür und sprang im folgenden Raum von Säule zu Säule (7), um auf der höchsten den gelben Kiran Stone einzustecken und drückte den blauen Stein auf der östlichen Säule, um den Raum zu verlassen.

Ich sprang in den kleinen Abgrund, untersuchte in einem der nächsten Räume ein Bild an der Wand und erhielt eine Wyrmguard-Rüstung (8). Mit dem Wasser aus dem Brunnen konnte ich zuvor noch meine Wunden heilen, nun war es vergiftet. Ein Druck auf den Hebel in der folgenden Kammer öffnete eine Geheimtür, durch die ich zu einem riesigen Schwimmbad gelangte. Ich nahm den vollen Wassereimer an mich und stellte ihn auf das westliche Podest.



Bei der nächsten Abzweigung wandte ich mich zunächst nach links und fand hinter einigen Spinnweben ein paar Goldstücke. Im Nordosten des nächsten Raumes gab es einen schmalen Seitenraum, in dem ein Hebel aktiviert wurde. Ich passierte den folgenden Raum und entdeckte in der Mitte der nächsten Kammer einen Schlüssel, im Südwesten lagerte ein Bogen und im Südosten entdeckte ich einen Beutel (9). Der Bogen wurde im nächsten Raum gleich eingeweiht: Ich schoß auf die kleine Zielscheibe, die über der Tür angebracht war (10). Bevor ich den Raum verließ, steckte ich alle Pfeile ein.

Im Nordosten des folgenden Raumes trat ich auf eine unscheinbare Bodenplatte (11). Ein geheimer Gang öffnete sich. Ich betrat hier einen Teleporter, rannte durch ein Stachelfeld, als die Spitzen gerade im Boden versenkt waren, aktivierte einen Schalter und sammelte in der nächsten Kammer den blauen Stein ein.



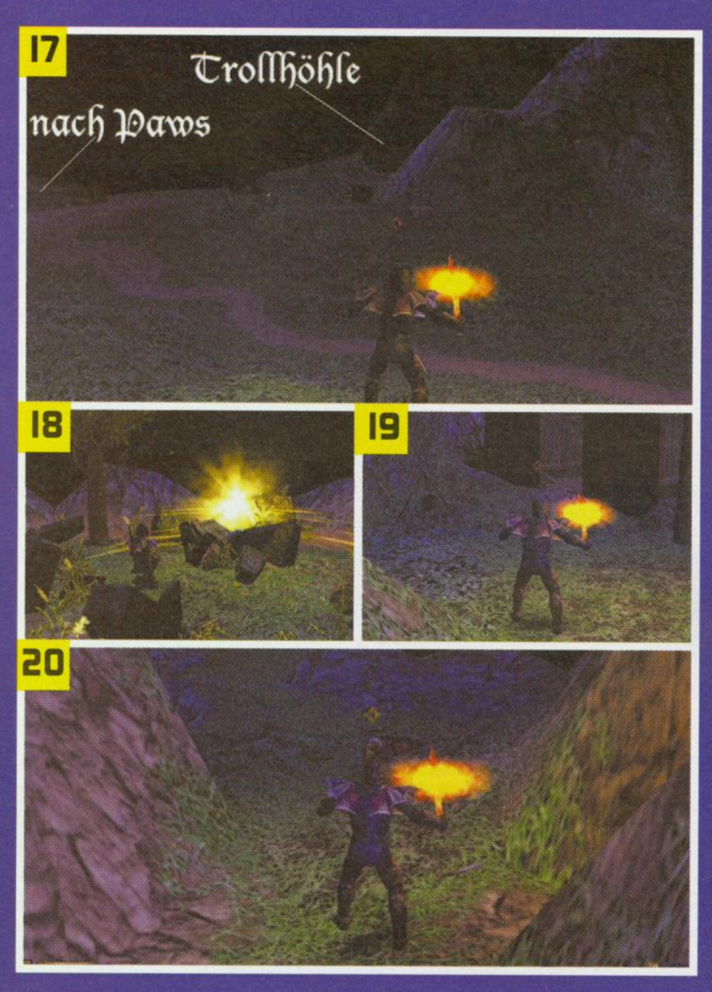
Ich verließ den Raum mit dem Tisch durch den westlichen Ausgang, plünderte die Truhe und drückte den blauen Knopf. Nachdem ich einen langen Gang passiert hatte, legte ich einen weiteren Hebel um und aktivierte nun den Knopf, der sich im nun zugänglichen Geheimraum im Norden befand. Im angrenzenden Raum sprang ich über das Gitter, betätigte einen Hebel und fischte aus einer Pfütze einen Schlüssel.

Ich befand mich nun in einer kleinen Kapelle. Neben einem Bogen entdeckte ich auf einer der Sitzbänke einen Schlüssel. Gemäß des Textes auf dem Altar entzündete ich alle Lichtquellen, um einen Segen zu erhalten. Ich verließ die Kapelle und rettete einem Mann das Leben, indem ich den Hebel im Westen umlegte, bevor er von den Steinmauern zerquetscht wurde. Als ich ihn nach dem Kiran Stone fragte, überließ er mir den dritten Stein. Im nordöstlichen Raum aktivierte ich einen Magneten durch einen Druck auf den roten Knopf, der sich hinter dem Sockel befand. Im folgenden Zimmer plazierte ich die drei Kiran Stones auf den jeweiligen Sockeln und las in dem Buch (12). Ein Geheimgang öffnete sich. Ich schwamm zum Wasserfall im Norden, legte unter Wasser einen Hebel um (13) und steckte den vierten Stein ein, der sogleich auf das rote Podest im Vorraum gelegt wurde. Der Kiran-Schild erschien, und ich rüstete mich mit ihm aus.

Danach sprang ich ein weiteres Mal ins Wasser, passierte diesmal den östlichen Durchgang und stand kurz darauf vor der ersten Säule. Ein Vertreter der Wyrmguard erwartete mich bereits (14). Nach einigen Schlägen gab er sich als Iolo zu erkennen und bat um Gnade, die ich ihm auch gewährte (15). Es stellte sich heraus, daß er vom Guardian manipuliert und als Werkzeug benutzt worden war. Ich nahm die erste Glypte auf und lief zum Eingangsbereich zurück.



→



Das Herz des Bürgermeisters

Dort angekommen, machte ich das erste Mal Bekanntschaft mit einer mysteriösen jungen Dame namens Raven (16). Sie bot mir ihre Dienste an; ich mußte ihr aber vorher beweisen, daß ich der Avatar bin und ihr dafür eine Rune zeigen.
Ich lief nach Britain zurück und sprach im Haus des Bürgermeisters mit einem ziemlich unhöflichen Bediensteten. Er verriet mir wenigstens, wo der Bürgermeister zu finden sein würde: In Paws. Ich trainierte im Schloß meine Fähigkeiten im Umgang mit dem Schwert und verkaufte alle nicht mehr benötigten Gegenstände. Danach verließ ich die Stadt im Südwesten.
Auf dem Weg nach Paws traf ich die Wahrsagerin Altara. In der Nähe brannte ein Haus, das Feuer im Eingang erstickte ich mit dem Zauber "Douse". Der Junge war noch ganz verstört – seine Mutter war entführt worden, die Kidnapper seien in die Berge im Nordwesten geflohen. Den Troll, der die Brücke nach Paws bewachte, konnte ich leicht austricksen: Ich fragte ihn, wieviel 10 Goldstücke seien, was mir mehr als genügend Zeit verschaffte, in der Trollhöhle ein Ventil zu finden (17) und mich danach an ihm vorbei über die Brücke zu schleichen.
Auf der anderen Seite fand ich den Bürgermeister. Er war ganz aufgebracht, weil Goblins seine Tochter entführt hatten, und wollte mir erst dann helfen, wenn ich sie befreit hatte. Ich eilte also zum südlichen

PAWS



HUMILITY





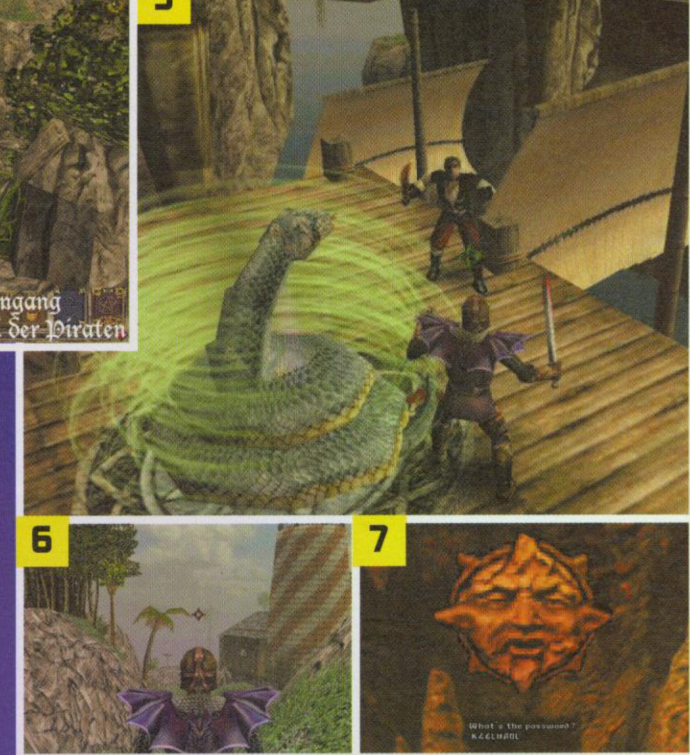
Haus und bekämpfte die Goblins, die sich hier aufhielten. Wieder hatte ich das Herz eines Kindes gewonnen. Das der restlichen Dorfbewohner eroberte ich, als ich das Ventil in die Wasserpumpe einbaute. Auch der Bürgermeister war überglücklich. Er schenkte mir sein Heart of Compassion. Damit kehrte ich zum Schrein zurück, legte die Glypte und das Herz auf den Altar und sprach das Mantra (18).
Nach getaner Arbeit steckte ich die Rune ein. Bevor ich Raven bei den Docks aufsuchte, stattete ich dem Lager der Banditen in den Bergen einen Besuch ab. Der Weg führte zu einer einsamen Hütte (19), deren Besitzer nicht sonderlich gut gelaunt war und sich prompt mit mir anlegte, als ich den Hebel in der Ecke umlegte. Hinter dem Haus führte nun ein Weg weiter in die Berge hinein. Bei der Abzweigung (20) bog ich nach Osten ab und erreichte kurz darauf das Banditencamp. Die beiden Räuber wurden besiegt und die Frau angesprochen. Sie war sehr erleichtert darüber, daß ich ihren Sohn gerettet hatte. Ich drückte den Hebel bei der Sitzbank. Nun passierte ich die Brücke und gelangte in eine Schneelandschaft. Hier fand ich eine Höhle, in der sich mehrere kleine Schatzkammern befanden. Nachdem alle geplündert waren, kehrte ich nach Britain zurück und verkaufte die Waren. Nach einem kurzen Besuch bei Lord British begab ich mich zu Ravens Schiff und fuhr mit ihr nach Buccaneer`s Den.



II. HUMILITY

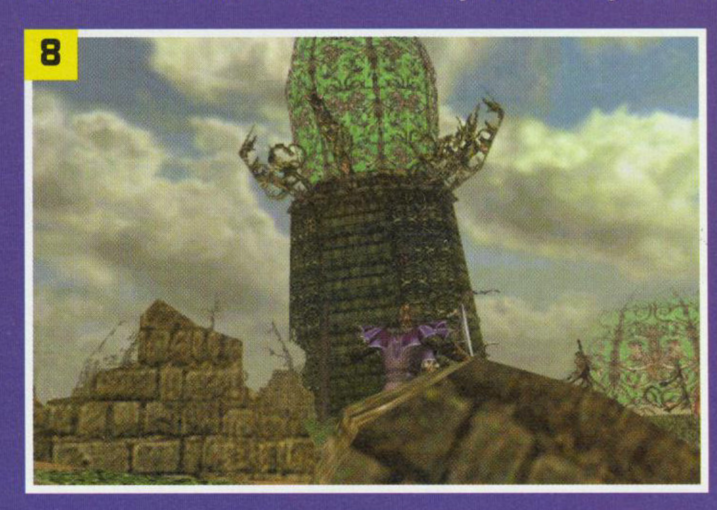
Buccaneer`s Den

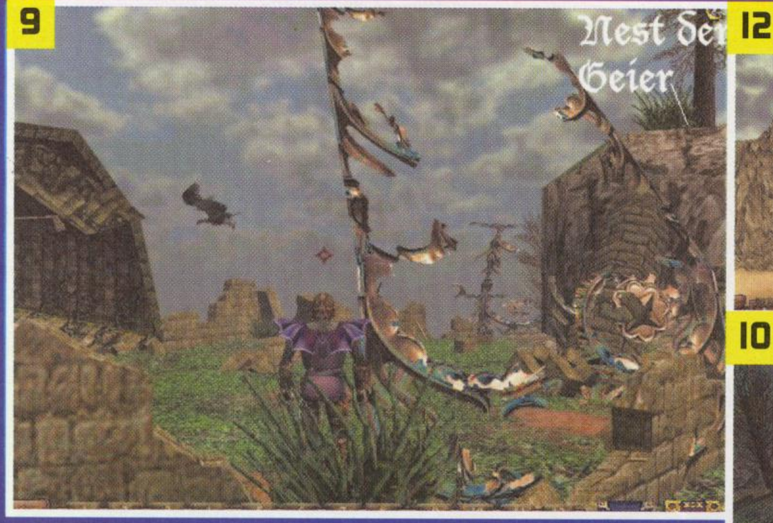
Um zum südlichen Teil der Insel zu gelangen, mußte ich durchs Wasser schwimmen. Ich fuhr mit dem Aufzug (1) auf den Hügel hinauf und entdeckte im Osten Samhaynes Haus (2). Er bot mir den Codex of Ultimate Wisdom an, wenn ich als Gegenleistung zuerst das Problem mit der hiesigen Säule löse. Ich lasse mich zwar nicht gerne von zwielichtigen Geschäftsleuten einspannen, doch da ich den Codex sicherlich brauchen werde und da ich mich sowieso in der Nähe der Säule befand, ließ ich mich auf den Handel ein.
Ich kehrte zu Raven zurück und erzählte ihr, daß ich nach New Magincia reisen wolle. Sie kannte keinen Weg zu dieser Insel und riet mir, deswegen eine sachkundige Person in der Stadt zu befragen. Also sprach ich mit dem Kartographen, der mir von einem geheimen Tunnel nahe dem Leuchtturm berichtete. In seinem Laden fand ich überdies in einer Kiste ein mächtiges Schwert.
Ich lief nach Osten und traf Katie, die mir eine Piratin verkaufen wollte (3). Sie bat mich, ihren Besitz zu suchen. Im nahem Piratenschiff entdeckte ich eine Kiste, die eine Menge Edelsteine und eine Schriftrolle, auf der das Wort "keelhaul" stand, beinhaltete. Weiter im Osten legte ich mich mit einem Piraten an, der einen wehrlosen Mann schlagen wollte, und im Schiff entdeckte ich Katies Brief und einen Sextanten, der mir von nun an auf allen Karten meine momentane Position anzeigte.
Ich erforschte jetzt den westlichen Teil der Insel, umschwamm ihn und betrat die Insel vom Norden her. Der Berg wurde erklommen und ich entdeckte den gut getarnten Eingang zu einer Piratenhöhle (4). Schon bald sah ich eine Kiste, in der einige Edelsteine lagerten. Ich

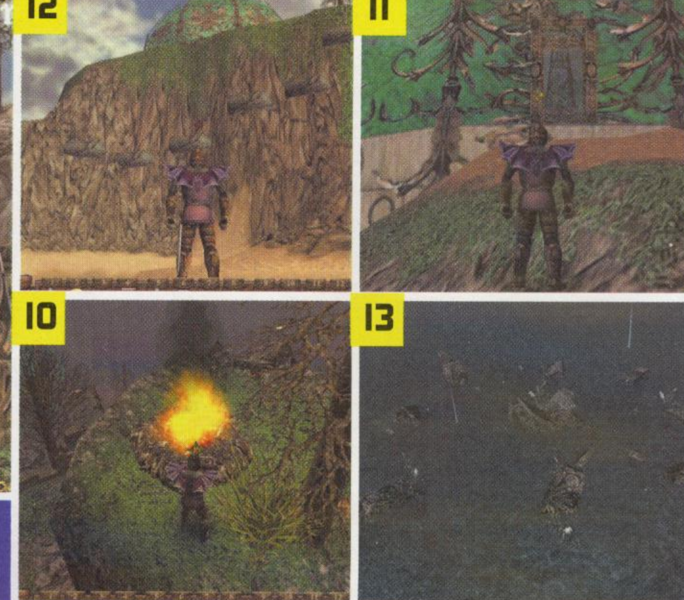


BUCCANEER'S DEN









folgte weiter dem Weg und gelangte in eine riesige Halle. Ein gezielter Pfeil auf das Ziel im westlichen Teil des Raumes ließ eine Brücke ausfahren. Ich tötete die beiden Piraten (5). Einer von ihnen verlor einen Schlüssel, mit dem ich die Silberschlange befreien konnte. Hier fand ich außerdem zwei Serpentwyne-Flaschen. Im unteren Teil der Halle waren in Fässern zwei Serpentwyne-Giftflaschen versteckt, und auf dem Schiff entdeckte ich eine weitere. Auf der Südseite der Insel fuhr ich ein weiteres Mal mit dem Aufzug nach oben und tastete mich nach Osten zum Leuchtturm vor (6). Ganz in der Nähe gab es einen Höhleneingang. Nachdem ich vor einem Steingesicht das Paßwort "keelhaul" gesprochen hatte (7), folgte ich dem langen Gang. Unterwegs gab es einige Spinnweben zu beseitigen, einmal kam ich zu einer verschlossenen Truhe. In der Kiste, die neben einer Truhe stand, befand sich der zugehörige Schlüssel. Nach einigen Stachelfallen, einer kleinen Halle, in der ich einige Goldstücke fand, und einem langen Gang betrat ich New Magincia.

New Magincia

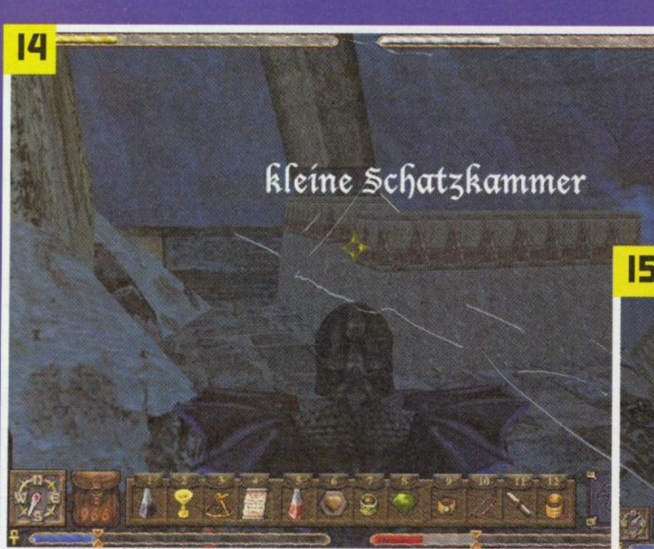
Ich erledigte die ersten Geier und stieg auf den Berg (8). Dort gelangte ich durch ein rohrartiges Gebilde über eine Schlucht und traf auf meine alte Freundin Katrina, die sowohl das Sigil of Humility bei sich trug als auch das Mantra of Humility kannte: LUM. Sie verlangte von mir, das Nest der Geier (9) zu zerstören und den Alphawolf zu töten.

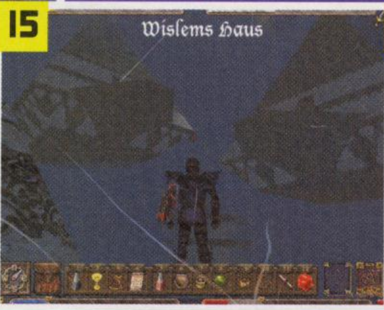
Das Nest befand sich ganz in der Nähe der Röhre, in der ich die Schlucht überquert hatte. Ich kletterte auf die Anhöhe und legte im Nest mit "Ignite" Feuer (10). Der Leitwolf wohnte in einem Glashaus auf der kleinen südlichen Insel (11). Ich marschierte zu Katrina zurück, die mir den Crook of Humility aushändigte. Im Norden der Insel entdeckte ich einige Steinplatten, die in den Fels hineingeschlagen worden waren (12). Ich hüpfte von Platte zu Platte, bis ich eine große Bodenplatte erreichte. Als ich sie betrat, stieg der Schrein aus dem Wasser auf (13). Nachdem ich dort das Mantra aufgesagt hatte, wurde ich prompt in die Tiefen des Meeres hinuntergesaugt.

Ambrosia

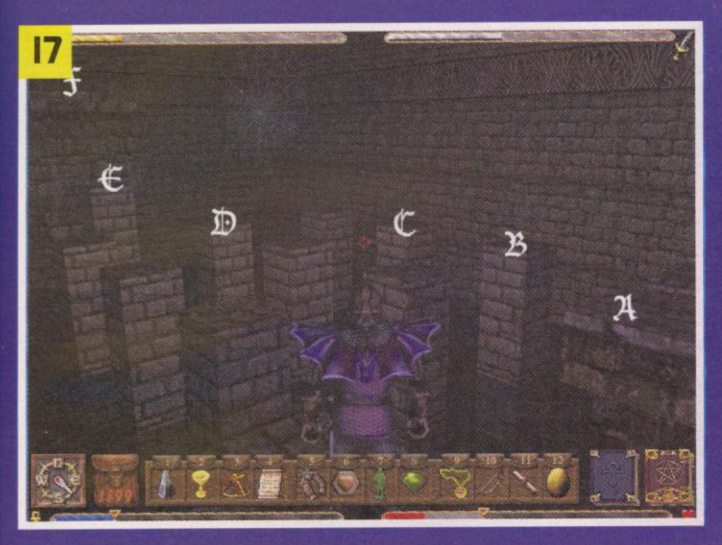
Ich sprach mit Exferlem und marschierte nach Süden, dann nach Westen und betrat den Palast. Ich denke, es war klug, Voresh zu verheimlichen, daß ich der Avatar war – ansonsten wäre er wohl auf mich losgegangen. So aber erhielt ich wertvolle Informationen von ihm. Ich nahm die Edelsteine und den Kristallschlüssel an mich und verließ das Gebäude. Im Südwesten der Tempelanlage stieß ich auf eine kleine, versteckte Schatzkammer (14).

Ich verließ die Tempelanlage und stellte den Zellenschlüssel auf den rechten Sockel im Süden. Der Namenlose im Gefängnis, das ich nun betreten konnte, erzählte mir von seinem Fund: Fliegende Stiefel! Er führte mich zu einer magischen Wand, die ich passierte. Nachdem ich den Boden erreicht hatte, traf ich in einer Höhle einen Händler an, dem ich einige meiner Wertgegenstände verkaufen konnte. Der Ärmste wußte natürlich nicht, daß nur zehn Meter von seiner Höhle entfernt die Flugschuhe versteckt waren, mit denen er Ambrosia wie-









der hätte verlassen können. Ich zog die Stiefel an, lief nach Osten und dann nach Norden, bis ich die Rampe erreichte.

Im Osten befand sich das Haus Wislems (15). Er gab mir einen roten Stein, den ich bei dem Riesenwürfel dicht unter der Decke in der Mitte Ambrosias in eine Fassung steckte (16). Die Statue wurde aktiviert und Wasser drang in die Höhle ein.

Direkt neben dem großen Gebilde stand Wislem, der mir einen Kristall gab. Ich suchte nun den Temple of Singularity auf, der sich im Nordwesten befand. Dort las ich alle drei Bücher, zuletzt das in der Mitte und steckte den grünen Power Cube ein, den ich im Obergeschoß in die Fassung einsetzte. Danach nahm ich das Amulett an mich und flog nun nach Südwesten zu Wislems Haus. Hier setzte ich den Kristall auf den Sockel und nahm den gelben Cube an mich. Jetzt flog ich nach Westen zum riesigen Palast der Königin. Der Eingang befand sich im Norden des Palastes. Ich setzte den gelben Cube ein und ließ mich in die Brutkammer fallen. Ich schnappte mir ein Ei hinter der Königin und verließ den Saal. Im Osten gab es eine Schatztruhe, der Teleporter im Westen brachte mich nach Hythloth.







Hythloth

Den ersten Raum verließ ich nach Westen. Bei der Abzweigung bog ich rechts ab und sprang im folgenden ins Wasser. Dort drehte ich an dem Rad, das sich in der Nähe der Treppe befand. Danach drückte ich den Knopf im Osten. In einem Geheimgang entdeckte ich eine Kiste mit einigen Goldstücken.

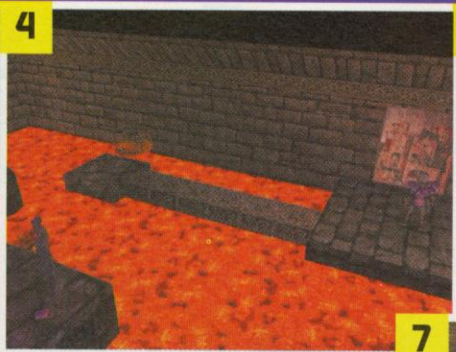
Ich lief geradeaus zum Sumpf und watete zur südlichen Plattform. Ich hatte mir eine schwere Vergiftung geholt, die ich mit dem roten Trank, der hier zu finden war, glücklicherweise rechtzeitig neutralisieren konnte. In einer Kiste entdeckte ich Sumpfstiefel, die mich fortan vor den Effekten des Sumpfwassers bewahrten.

Nun schwamm ich auf die runde Plattform im Norden zu und ließ mich ins Obergeschoß tragen. Hier wurde ein Hebel gedrückt, worauf ich wieder nach unten fuhr und danach bei den Abzweigungen jeweils links abbog. Ich steckte meine Waffe ein und sprang ins Wasser. Unter Wasser schnappte ich mir die rote Statue und drehte am Rad. Danach verließ ich das Wasserloch.

Diesmal ging es geradeaus zu einen Raum, in dessen Mitte eine Beinrüstung lag. Ich nahm sie auf und rannte zum östlichen Tor, das sich erst kurz vor dem Zeitpunkt öffnete, an dem mich die aufeinander zufahrenden Wände zerquetscht hätten. Im südlichen Raum war das Wasser mit einem Spinnennetz bedeckt, das ich mit "Ignite" vernichtete. Im Wasser konnte ich nun an einem Rad drehen.

→







Im östlichen Raum sprang ich wie auf der Skizze (17) gezeigt über A-E zum grünen Sockel und stellte die grüne Statue darauf. Dabei gebot es sich mir, Vorsicht walten zu lassen: ich konnte erst dann zur nächsten Säule springen, als sich keine mehr bewegte. Danach drehte ich beide Räder und verließ den Raum durch die andere Tür.

Bei der Abzweigung ging es diesmal nach Norden, wo ich die blaue Statue einsteckte. Dann drang ich weiter nach Norden vor und schwamm durch verschmutztes Wasser zum nächsten Raum. Den Wasserspiegel senkte ich, indem ich das Rad bewegte. Als das Wasser verschwunden war, konnte ich mir die gelbe Statue schnappen (18). Ich verließ den Raum durch den westlichen Ausgang, bog bei der zweiten Abzweigung nach Norden ab und plazierte die blaue Statue auf dem Sockel. Nun marschierte ich nach Osten, bog nach Süden ab und stellte die rote Statue auf.

Ich stieß wieder nach Süden vor und wandte mich bei der zweiten Kreuzung nach Westen. Im folgenden Raum fuhr ich wieder mit dem Aufzug in den 1. Stock, wo die vorerst letzte Statue aufgestellt wurde.

Nun führte mich mein Weg zurück zum Hauptgang, dann nach links, geradeaus, erneut nach links und nochmals geradeaus. Nachdem ich den Vertreter der Wyrmguard niedergestreckt hatte, mußte ich mich durch einen langen See, in dem es von Fischen nur so wimmelte, schlagen, hinter die Säule schwimmen und dort abtauchen. Die zweite Glypte war endlich mein!

Als ich ein zweites Mal durch den See geschwommen war und dabei die wenig erfreuliche Bekanntschaft mit scharfen Fischzähnen gemacht hatte, marschierte ich schnurstracks in den Raum, in dem ich die gelbe Statue gefunden hatte, verließ ihn durch den Nordausgang und bog nach Osten ab. Bald erreichte ich einen Raum mit seltsamen, durchsichtigen Wänden. Ich wandte mich bei den nächsten beiden Abzweigungen jeweils nach rechts und konnte in einer Truhe eine lila Statue und im selben Raum einen Schlüssel aufnehmen (19). Mit diesem schloß ich die Kiste in der Mitte des Vorraums auf (20), dann betätigte ich den Schalter und betrat den Teleporter im Westen. Nun sprang ich ins Wasser und schwamm durch den Tunnel an die Oberfläche zurück. Dort legte ich den Crook of Humility und die Glypte auf den Altar und sprach das Mantra. Anschließend lief ich zum Haus Samhaynes zurück, wo mich eine böse Überraschung erwartete...

III. HONESTY

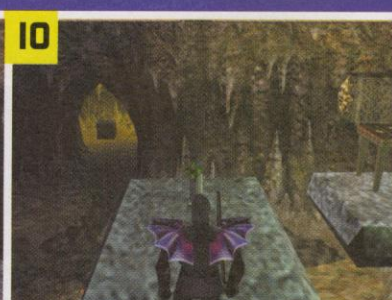
Deceit

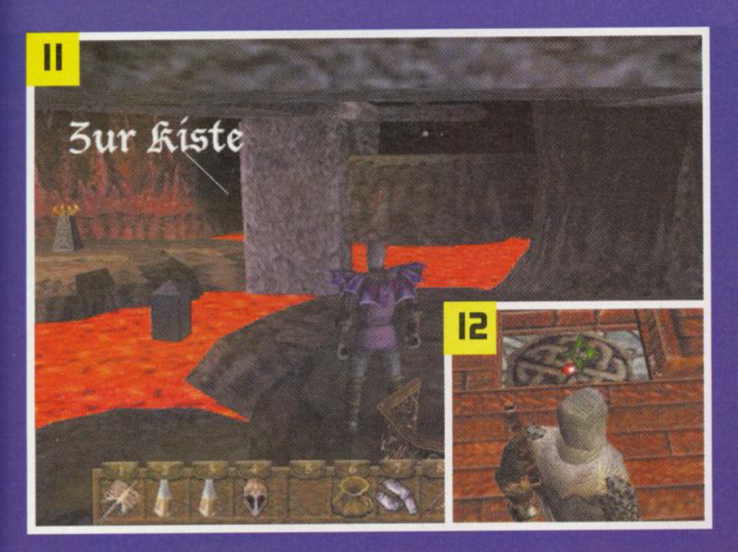
Ich öffnete die Geheimtür, die sich links vom Ausgang aus befand (1), und folgte dem Gang bis in einen Raum, in dessen Mitte eine Spinne lag. Ich untersuchte sie, kehrte in die Zelle zurück, lief durch die Zellentür und drückte den grünen Knopf. Danach berührte ich die Spinne erneut.

Links von meiner Zelle aus fand ich einen Kettenhelm, in der anderen Zelle lagerten zwei Heiltränke. Am gegenüberliegenden Ende des Ganges entdeckte ich einen Schlüssel und einen Beutel. Ich berührte die Spinne erneut, sperrte die Holztür auf und drückte den Knopf hin-

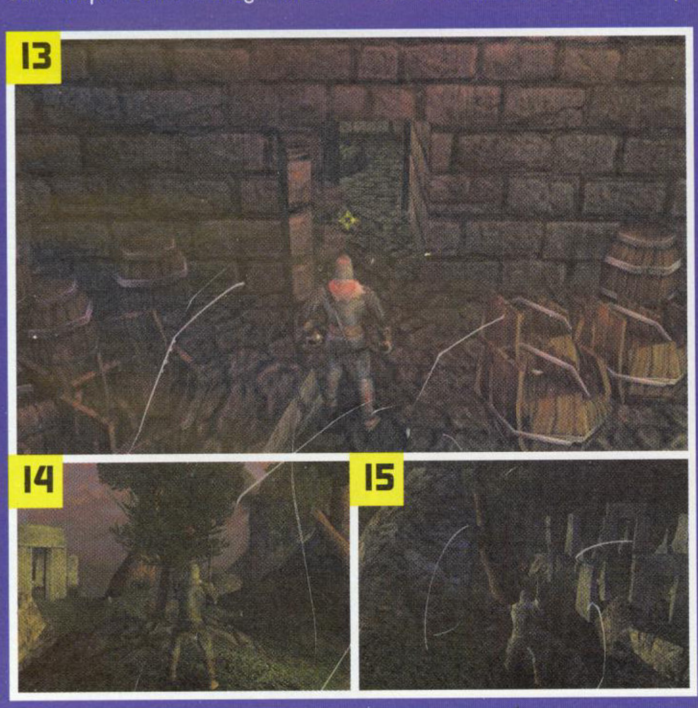


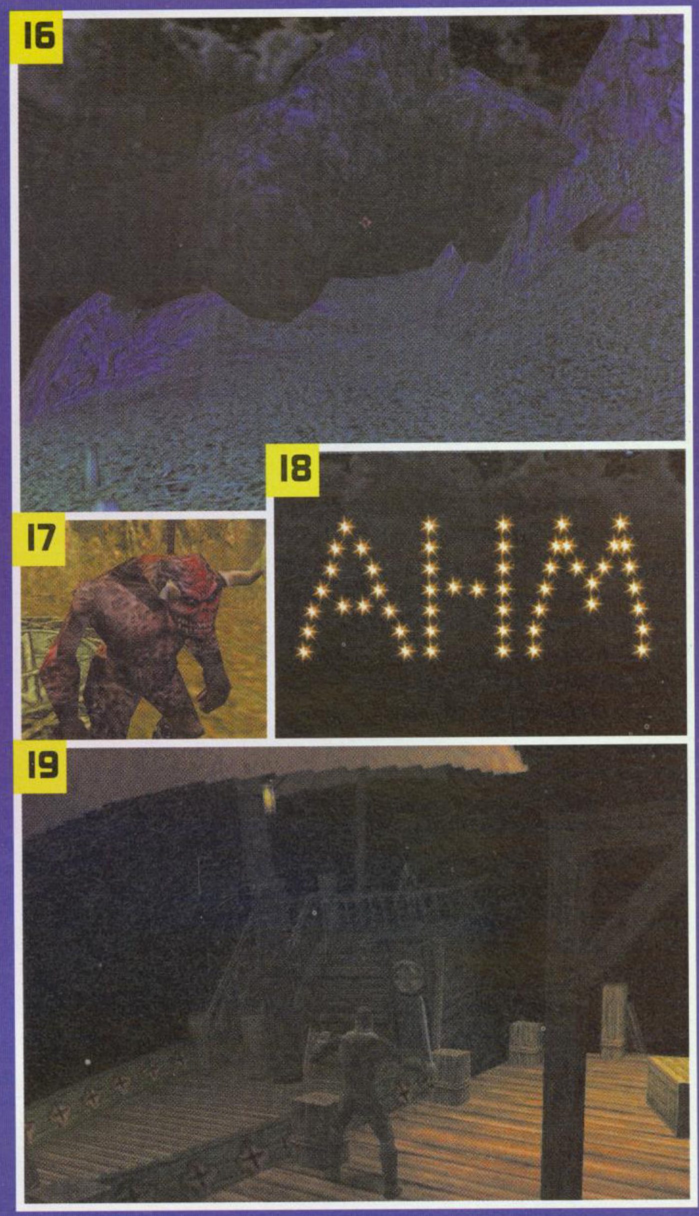






ter dem Eisengitter. Danach besuchte ich die Spinne ein letztes Mal und konnte hinter der jetzt offenen Tür an der linken Wand eine Geheimtür ausmachen.
Im nächsten Raum befand sich eine Truhe, der ich besser nicht zu nahe gekommen wäre, da sie ein Eigenleben besaß, in ihr aber nur wenige Goldstücke lagerten (2). Ich drückte den Knopf bei der Tür und untersuchte das Feuerbecken. Nun konnte ich den Raum verlassen. Im rechten Zimmer drückte ich den roten und den blauen Knopf und lief anschließend zum Lavaraum.
Hier marschierte ich über die Energiebrücke (3) und drückte die beiden Knöpfe beim Wandgemälde. Dann rannte ich über die neu entstandene Brücke (4) und fuhr mit einem goldenen Transporter zu einer Wand mit etlichen Knöpfen; der zweite von links in der mittleren Reihe wurde aktiviert (5). Ich stieg auf die Treppenplattform und betätigte einen weiteren Knopf. Mit dem Transporter gelangte ich zum Ausgangspunkt zurück, wo ich mit dem anderen Transporter zu einer Statue mit fünf Knöpfen an der Wand fuhr. Mit den beiden äußeren Knöpfen konnte die Statue um 90 Grad gedreht werden, die beiden inneren Knöpfe dienten zur Feinjustierung. Ein Druck auf den mittleren ließ die Statue einen Energieball verschießen. Das Gesicht auf der Treppenplattform wurde zuerst beschossen (6), danach das an der Wand. Mit dem goldenen Gefährt ging es zum Ausgangspunkt zurück. Dort wurde erneut der blaue Stein aktiviert, so dass ich zur Treppenplattform zurückgelangen konnte. Während der Fahrt mit dem nächsten Transporter drückte ich den grünen Knopf auf der Mittelplattform. Das Transportmittel nahm Kurs auf diese Plattform, ich sammelte den Heiltrank auf und betrat den Teleporter. Ich fand mich über einem weiten Lavafeld wieder. Ein Gang führte vorläufig noch zu einer Sackgasse, der andere zur Glypte. Zu früh gefreut: Als ich sie gerade aufnehmen wollte, verschwand sie. Dafür wurde ein blauer Knopf erkennbar, den ich betätigte. Der violette Stein auf dem Tisch wurde nun 10 mal gedrückt, der baue 11 mal. Danach rannte ich über die neue Brücke zur Statue. Unterwegs mußte ich zwei Feuerbällen ausweichen. Ich untersuchte die Statue (7) und betrat den Transporter, der mich zu einem Teleporter brachte.
Im folgenden Raum machte ich der Spinne den Garaus und schnappte mir den Bogen, der erschien, nachdem sie verwest war. Die Berührung des nahen Spiegels ließ meine Wunden verheilen. Ich untersuchte die Statue und nahm die Pfeile, die nun auf dem nahen Sockel lagen, an mich. Mit einem Pfeil schoß ich auf →



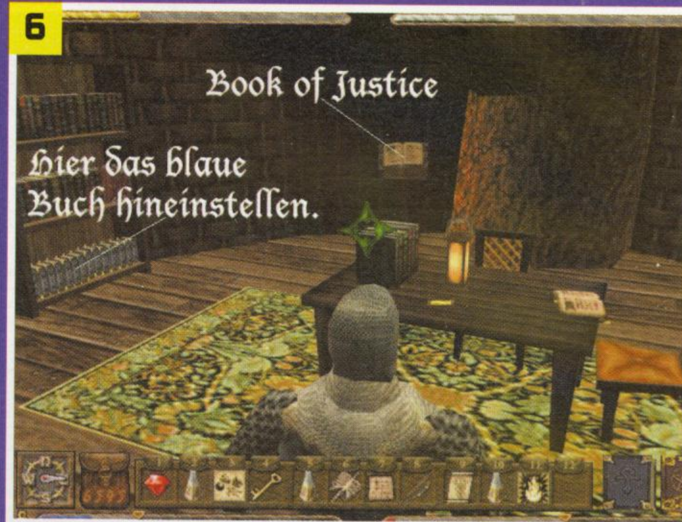


das Gesicht über der einen Plattform, anschließend stieg ich die Treppe hoch, trat auf die Druckplatte (8), beschoß die andere Steinfratze und eilte über die schmale Holzbrücke, bevor sie wieder verschwand.

Ich fuhr zur Hauptinsel zurück und bedachte auch das Gesicht, das sich rechts befand, mit einem Pfeil (9). Danach sprang ich auf die neu entstandene Brücke und drehte an dem Rad.

Rechts, wo ich das erste Gesicht justiert hatte, sprang ich in die Tiefe und benutzte den Teleporter in der Höhle (10). Die beiden Kisten wurden ignoriert, ich stellte mich zwischen die beiden Bogenschützenstatuen und versuchte das Steingesicht an der Wand zu treffen. Bei einem geglückten Versuch erschien eine blaue Kugel, die in die Vorrichtung auf dem Mittelstück der großen, hufeisenförmigen oberen Plattform eingesetzt wurde. Nun fuhr ich mit dem nahen Transporter zum Teleporter zurück, bei dem ich den Bogen gefunden hatte, benutzte aber diesmal den, der sich eine Etage tiefer befand.

In der Kiste waren zwei Heiltränke. Ich drückte den grünen Knopf und schoß in Windeseile alle nacheinander erscheinenden Steinfratzen ab, bis die grüne Kugel auftauchte. Ich teleportierte in den Hauptraum zurück, untersuchte den aus der Lava ragenden Obelisken und rannte in Richtung Zentralplattform. Unterwegs konnte ich in einen Ständer die grüne Kugel einsetzen. Danach ging es endgültig zur Hauptplattform zurück. Diesmal fuhr ich nicht nach oben, sondern aktivierte den nächsten Obelisken (11) und rannte an einer Fassung vorbei zu einer garantiert lavaresistenten Holzkiste, in der die rote Kugel war. Ich setzte sie in die Fassung ein, an der ich kurz zuvor vorbeigekommen war, und fuhr ins Obergeschoß zurück.













Durch die drei magischen Kugeln hatte sich eine Brücke gebildet. Bei dem Punkt, an dem sie abrupt endete, sprang ich in die Tiefe und suchte den nahen Teleporter auf. Bei der Abzweigung hielt ich mich links. Kurz nach der Weggabelung lehnte ein Hammer an der Wand, eine starke Nahkampfwaffe! Ich folgte dem Gang und drückte den Knopf. Meine Aufgabe war es nun, drei nacheinander auftauchende Steingesichter in einem gesetzten Zeitlimit abzuschießen. Das erste befand sich bei der Kiste, das zweite am Eingang und das letzte auf dem Weg zum roten Knopf, wo ich auch die letzte Kugel fand. Ich setzte sie in den Sockel beim Teleporter ein, lief, nachdem ich den Obelisken untersucht hatte, zur Hauptplattform zurück, ließ mich ins Obergeschoß fahren und rannte über die Brücke zum großen Teleporter. Endlich!

Ich tötete das süße kleine Haustier Gypsy mit einem Schlag und sprang zur Wyrmguardkriegerin hinüber. Ich mußte lediglich ihre beiden Doppelgänger vernichten, das Leben der Magierin selbst verschonte ich. Ein Transporter brachte mich zur Säule; ich sammelte die Glypte ein und fuhr mit dem Transporter zum Ausgang.

Dort drückte ich den roten Knopf und verließ das Dungeon.

Moonglow

Hier sprach ich mit Duncan, der mich bereits zum Kampf herausfordern wollte, konnte ihn aber letztendlich doch davon überzeugen, daß ich seinen Dolch nicht bei mir trug. Ich überquerte den Fluß, fand am Strand eine Karte von Moonglow und stieg die Treppe hoch. Bald erreichte ich die Stadt, wo ich ich mit Batista sprach, und suchte Mariahs Haus auf. In der Vorratskammer im Erdgeschoß entdeckte ich einen Teleporter, der unter dem Boden versteckt war (12). Ich gelangte in ein Kellergewölbe. Hier räumte ich die Fässer, die auf der linken und auf der rechten Seite lagen, beiseite (13) und betrat auf beiden Seiten einen Geheimgang. In jedem der beiden Räume gab es eine Druckplatte, die jeweils mit einem Faß beschwert werden mußte. Kaum hatte ich den Raum mit dem Schild betreten, erschien Mariah

Tips & Tricks-Hotline: 0190/87326813 (3,63 DM/Min.)

und lehrte mich das Ritual of Restauration: Es lautete "vas mani corp". Ich nahm den Schild auf und tauschte ihn bei Batista gegen das Sigil of Honesty ein.
Nun besuchte ich Tydus. Er forderte mich auf, den Stab der Weisheit für ihn zu besorgen. Die Höhle, die sich im Südwesten von Moonglow befand, war nicht leicht zu erreichen, da der Weg durch riesige Felsblöcke gesperrt war. Ich mußte einen Weg über die Berge finden (14, 15). In der Höhle versuchten zwei Diebe mit mäßigem Erfolg, mich daran zu hindern, Duncans Dolch aus ihrem Versteck zu nehmen. Ich brachte dem Krieger seine Waffe zurück. Aus Dankbarkeit lehrte er mich einen neuen Trick mit dem Schwert. Tydus schickte mich zu einer weiteren Höhle, die nördlich von Moonglow lag. Einige Meter westlich des nördlichen Ausgangs von Moonglow erblickte ich einen Felsdurchgang (16). Der Pfad führte mich direkt zu einer Höhle. Unten erwartete mich bereits ein Dämon (17), der mir anbot, mir freien Zugang zu seinem Reich zu gewähren, wenn ich meine Waffen ablegte. Ich schenkte ihm mein Vertrauen und steckte meine Waffe ein. In der Höhle fand ich den Heartstone. Schließlich betrat ich den Teleporter. Nun folgte ich dem Pfad und gelangte zu einem Zelt, in dem ein Hirtenstab lagerte. Danach kehrte ich zu Tydus zurück. Er wollte unbedingt den Heartstone haben, ich forderte aber, mit dem Orakel sprechen zu dürfen. Als er endlich merkte, daß ich mich nicht überreden lassen würde, gab er nach und ließ das Flugschiff entstehen, das mich zum Orakel bringen sollte. Ich drückte den blauen Knopf und fuhr mit dem Aufzug nach oben, sprang ins Boot und ließ mich zum Orakel transportieren. Wenn ich hier durch das Teleskop blickte, konnte ich groß und breit das Mantra des Schreins erkennen: "AHM" (18). Da ich noch nicht die notwendige Weisheit erlangt hatte, um im Buch der Weisheit zu lesen, flog ich zu einem anderen Haus und verließ Moonglow durch den Südausgang.
Ich folgte der Straße und gelangte bald zu einem Höhleneingang. Hier gab es einen Aufstieg, über den ich direkt zum Schrein gelangte. Auf ihm wurden in gewohnter Weise Glypte und Sigil abgelegt und danach das Mantra ausgesprochen. Als ich die Docks von Moonglow betrat, erlebte ich eine Überraschung: Raven war hier! (19) Nachdem sie mir erzählt hatte, was geschehen war und mir meinen Rucksack übergeben hatte, verzieh ich ihr und wir nahmen Kurs auf Buccaneer`s Den. Endlich besaß ich genug Geld, um das Mädchen von der Sklavenhändlerin freizukaufen. Raven fuhr mich nun nach Britain.

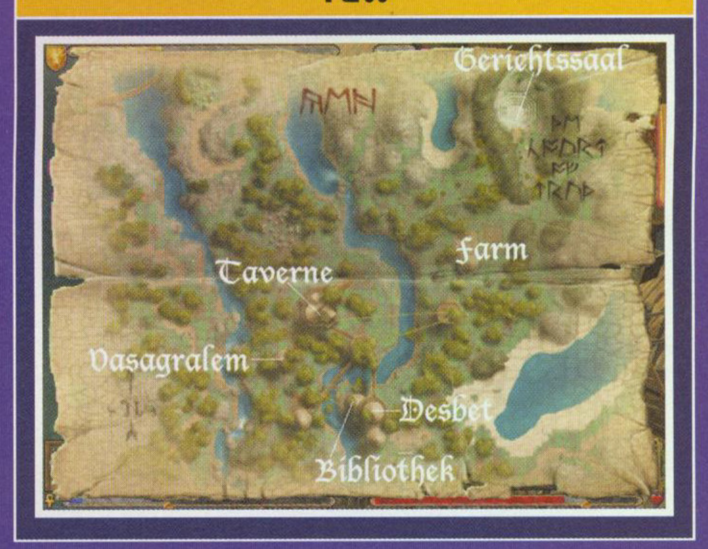




JUSTICE



YEW



IV. JUSTICE

Yew

Ich suchte den Juwelier auf und verkaufte all meine Edelsteine. Auch überflüssige Waffen wurden in der Schmiede veräußert. Nachdem ich Flann bei der Kirche eine Flasche Serpentwyne überlassen hatte, suchte ich Lord British auf. Er ließ die Straße nach Yew freiräumen. Bevor ich die Stadt der Gerechtigkeit aufsuchte, lief ich nach Paws. Die Heilerin freute sich über die restlichen Flaschen Serpentwyne →

und Meribeth, die sich noch immer im Versteck der Goblins befand, bot ich einen Heiltrank an. Bei der Weggabelung kurz nach dem abgebrannten Haus lief ich nach Norden ins Gebirge hinein und gelangte schließlich zu einer Höhle. Ich folgte dem Gang und bog bei der Abzweigung nach Norden ab. Weil ich mich jetzt immer links hielt, sah ich bald einen Eimer an der Wand hängen (1). Ich stellte ihn auf dem Boden ab und steckte die zwei Edelsteine ein, die an der Wand befestigt waren. Danach folgte ich dem Gang und gelangte zum Ausgangspunkt zurück. Bei der nächsten Abzweigung kletterte ich die westliche Anhöhe hoch und stand kurz darauf wieder im Freien.

Lord British hatte nicht zuviel versprochen, was die Gegnerdichte betraf: Hier tummelten sich etliche Orks mit Schamanen und gleich mehreren Anführern. Auf dem Thron des Häuptlings lag ein Schlüssel (2), mit dem ich die Kiste in der Nähe aufsperrte. Ich kämpfte mich langsam durch den Wald nach Westen vor und lief nach Norden, bis ich Yew erreichte. Unterwegs räumte ich ein kleines Banditenlager aus.

Schon auf der Brücke vor Yew erfuhr ich, daß Raven gefangengenommen worden war und daß ihr bald der Prozeß gemacht werden würde. Ich eilte zum Gerichtssaal (3), der sich im Nordosten der Stadt befand. Leider konnte ich nichts für sie tun, da das Verfahren ohne Beweisaufnahme ablief und der Richter mich nicht zu Wort kommen ließ (4). Nachdem ich den Saal verlassen hatte, sprach mich Desbet an (5), dem ich das Gargoyle-Ei zeigte. Er organisierte für mich ein Treffen mit Vasagralem. Doch bevor ich diesen aufsuchte, wurden in der Bibliothek das rote, das grüne und das blaue Buch in das jeweilige Regal zurückgestellt (6). Ein Regal verschwand und ich konnte im Book of Justice das Mantra des Schreins nachlesen: Es lautete BEH.

Ich stieg zu Desbets Haus hinauf, das ganz in der Nähe der Bibliothek lag. Er bot mir an, den Aufzug zu benutzen, mit dem ich zu Vasagralem gelangen würde (7). Dieser befand sich westlich von seinem Haus. Vasagralem bedauerte seinen Irrtum, gab mir die rote Linse und bot an, mir zu helfen. Er wollte mich in der Nähe des geheimen Eingangs zu Wrong erwarten.

Unterwegs nach Wrong

Im Osten ging es in die Berge. Ich mußte lediglich den Wegweisern folgen (8), die an jeder Weggabelung zu finden waren. So kam ich an einer mysteriösen Kapelle und einem Goblinlager vorbei. Als ich bereits weit nach Osten vorgedrungen war, begegnete ich einem Eiswolf (9). Diese Gegner haben die unangenehme Fähigkeit, mich für einige Sekunden zur Handlungsunfähigkeit zu verdammen. Ich konnte ihnen meist mit zwei Feuerbällen den Garaus machen oder auch mit Waffengewalt, indem ich schnell genug auf sie zurannte und auf sie einschlug, bevor sie seinen Spezialangriff anwenden konnten. Einige Kurven weiter entdeckte ich ein grünes Banner, auf dem das Zeichen der Gerechtigkeit abgebildet war: Die Waage (10). Ich eilte den Berg hoch und stieß auf den Vogel Eustus (11), der mir drei Fragen stellte, die ich alle mit "Nein" beantwortete. Ich erhielt den Quill of Justice.

Ich folgte weiterhin den Wegweisern und stieß bald auf weitere Eiswölfe. Es lohnte sich, sie zu töten, da jeder von ihnen einen Saphir bei sich trug. Nach einer langen Strecke gelangte ich endlich zur Brücke, die zur Festung Wrong führte. Hier erwartete mich bereits Vasagralem (12). Ich sprang auf sein Boot, tauchte dort, wo es stehenblieb unter und gelangte durch eine unterirdische Höhle (13) ins Gefängnis. Bei der Tür wurde der linke Schädel gedrückt.

14

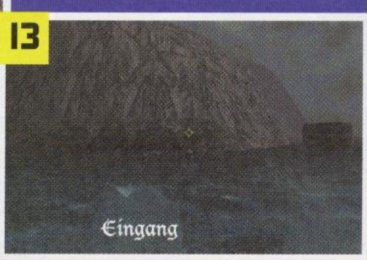
Beschwert die Platte mit der Laterne

15



11

12



13

Wrong

Verdammt! In einem Buch las ich, daß man bereits Jagd auf mich machte. Das hieß für mich, daß ich mich von keiner Wache erwischen lassen durfte. Ein weniger tugendhafter Mann hätte die Wachen hier wohl einfach hinterrücks mit vier bis fünf Schwerthieben gemeuchelt. Mein Mitgefühl veranlaßte mich aber dazu, sie entweder zu ihrem eigenen Wohl einzusperren oder mich bescheiden an ihnen vorbeizuschleichen.

Ich öffnete die Tür und rannte geradeaus zur Tür mit dem Totenkopf. Im nächsten Raum legte ich einen Hebel um und drückte in der Zelle den auffälligen Mauerstein. Im folgenden Raum entdeckte ich mehrere nützliche Gegenstände – unter anderem einen Beutel. Ich schob im Startraum das Bild zur Seite und drückte den blauen Stein. Danach rannte ich, sobald mir die Wache den Rücken zuwandte, durch das südwestliche Fallgitter (hätte es sich bereits wieder geschlossen, dann hätte ich den blauen Knopf erneut drücken müssen). In dieser Zelle gab es eine Bank, die eine Geheimwand verdeckte; ich schob sie beiseite und folgte dem Gang. Bei der zweiten Abzweigung bog ich nach rechts ab, um einen Goldschlüssel zu ergattern. Im nächsten Zimmer wurde die Bodenplatte mit der Laterne beschwert (14). Danach öffnete ich die Tür im Süden und lief, als die Wache mir den Rücken zuwandte, durch die westliche Tür. In einer Truhe lagerte ein weiterer Schlüssel, mit dem ich den Hebelkasten im nördlichen Raum entriegeln konnte. Ich stieg die Kellertreppe hinab und drehte in der Folterkammer an der Seilwinde. Danach verließ ich die Kammer durch den anderen Ausgang. Nachdem ich mir im westlichen Zimmer einen Goldschlüssel besorgt hatte, eilte ich nach Norden. Ich glaubte, hinter einer Zellentür Raven zu erkennen, was ein gefährlicher Trugschluß war: Es handelte sich um ein gräßliches Monster. Nun ging es nach Norden. Ich gelangte zum Kellergewölbe, wo ich an der am Tisch stehenden Wache unbehelligt vorbeirannte (15) und im folgenden Gang den Hebel neben der westlichen Tür umlegte. Wenn die Wache irgendwann die Zelle betrat (16), wurde der Hebel erneut betätigt und die Wache somit eingesperrt.

Bald legte ich einen Wandhebel um, der ein schweres Eisengitter öffnete. Die Wache, die hier patroullierte, ließ mir leider keine andere Wahl als den Zweikampf. Im Ostraum mußten die fünf Totenköpfe in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden: Links unten, rechts oben, links oben, rechts unten und oben Mitte (17). Mit einem gewagten Sprung setzte ich über die Flammen hinweg und drehte an beiden Rädern. Raven gab mir einen Schlüssel.



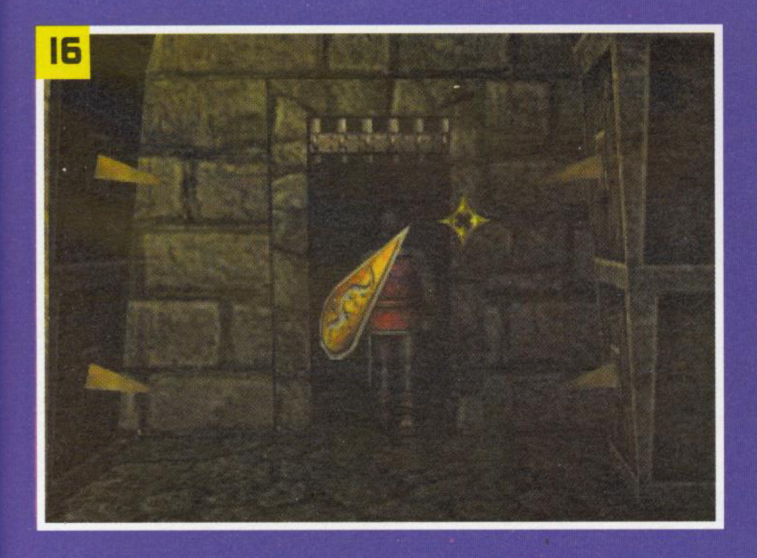
Bevor ich weiter nach Osten vorstieß, wartete ich, bis die Wache den Seitenraum betreten hatte und legte dann den Schalter vor der Tür um. Am Ende des Ganges drückte ich auf dem Banner den linken roten Knopf, um eine Tür zu öffnen (18). Ich rannte nach Norden und gelangte wieder ins Untergeschoß. Bei der Tür im Süden kam endlich einer der beiden gefundenen Schlüssel zum Einsatz. Im Osten gab es eine Tür, die zu einem kleinen Schwimmbad führte. Hier bewegte ich ein Rad, sprang ins kühle Naß und tauchte durch das offene Fallgitter in den benachbarten Raum. In einer Kiste lagerten einige Teile der Wyrmguard-Rüstung, die ich anlegte. Ich schwamm zurück und verließ den Schwimmbadraum.

Im Süden konnte ich einen Tisch ausmachen. Unter dem Tintenfaß war ein Knopf versteckt, den ich berührte (19). Ich befreite im nächsten Gang nur den Barkeeper von Yew, die Piratin ließ ich eingesperrt. Hier fand ich ein Bodengitter. Es wurde mit dem hervorstehenden Mauerstein geöffnet. Am Ende des Ganges drückte ich den blauen und kurz darauf den roten Stein (20), rannte nach Osten und durchschritt die südliche Tür (auch hier hätte ich die beiden Steine erneut drücken müssen, wenn sie sich schon wieder geschlossen hätte).

Ich erreichte einen Raum, der, kurz nachdem ich ihn durchquert hatte, mit Wasser gefüllt war. Die Fische wurden von Land aus getötet, danach tauchte ich unter und griff in das Loch (da ich mich unter Wasser ziemlich ungeschickt anstellte, mußte ich lange herumfummeln, bis ich den Mechanismus gefunden hatte). Jetzt hatten sich die Gitter und Türen geöffnet und ich drang weiter vor. Bei der Abzweigung behielt ich meine Laufrichtung bei und stand bald Jaana gegenüber. Auch sie war vom Guardian zu einem Werkzeug des Bösen gemacht worden. Ich bat ihr meine Hilfe an und verabschiedete mich anschließend von ihr. Danach betätigte ich die Seilwinde und überredete sie dazu, die Gitter zu öffnen. Daraufhin lief ich zur Säule und nahm die Glypte an mich. Der Eingang war hinter einigen Felsen versteckt (21).

Nun ging ich zurück und betrat den Raum, den ich bisher noch nicht erforscht hatte. In einer Ecke gab es in der Wand einen hervorstehenden Stein (22), den ich drückte, woraufhin ein Teleporter erschien, den ich betrat.

Ich bog nach Norden ab und passierte die Tür im Süden. Im west-



lichen Raum versteckte ich mich vor der Wache, die hier patroullierte. Sobald sie an der Tür vorbeigegangen war, stürmte ich nach Süden und legte den Hebel um. Geradeaus ging es zum Ausgang. Hier mußte ich nur noch zwei Wyrmguards bekämpfen. In der Waffenkammer fand ich einige brauchbare Gerätschaften. Von innen her konnte ich das Eingangstor der Festung leicht aufstoßen.
Ich mußte nun über die ganze Hauptinsel laufen, um nach Yew zu gelangen. Da mir der Weg über die Berge zu steinig und zu verschlungen war, rutschte ich bei der erstbesten Gelegenheit ins Tal hinunter und kehrte über Britain und die Verbindungshöhle zur Stadt der Gerechtigkeit zurück.

Freispruch!

Nun besuchte ich den Shrine of Justice ganz im Norden von Yew und reparierte ihn. Danach eilte ich zum Gerichtssaal zurück, wo Vasagralem gerade dem Richter den wahren Tatbestand darlegte. Der Richter sprach Raven und mich frei und stellte somit unsere Ehre wieder her.
Ich rannte jetzt so schnell, wie mich meine Beine trugen, nach Britain zurück und überbrachte Raven die gute Nachricht. Es entwickelte sich eine Unterhaltung zwischen uns, die aber leider bald abbrach. Das Geld, das ich inzwischen verdient hatte, wurde in

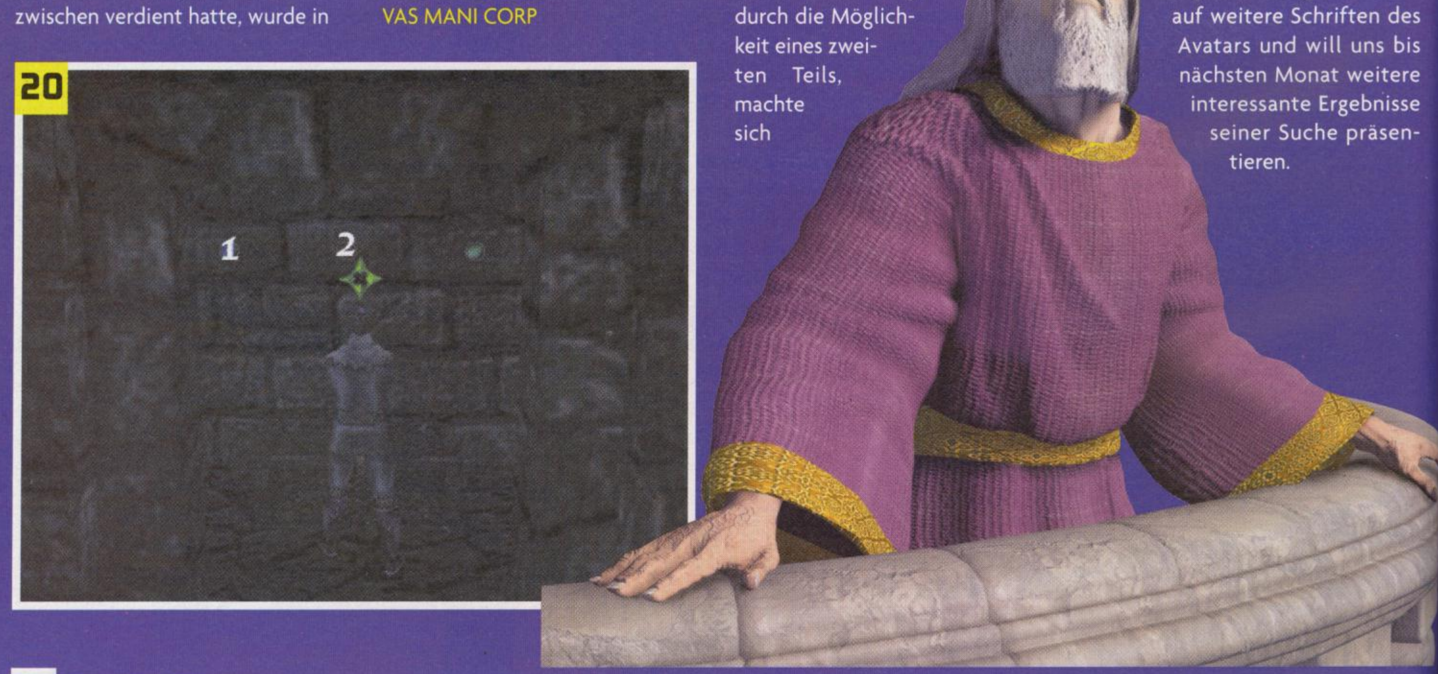


Training im waffenlosen Kampf in Buccaneer`s Den und in Schwertkampftraining bei Duncan in Moonglow investiert. Danach forderte ich Raven auf, mich nach Minoc zu bringen. Was mich dort wohl erwarten würde?

An dieser Stelle endet der erte Teil unseres Reseführers. Verteilt entlang der Ränder des Textfragments kann man noch folgende Annotationen erkennen:
Compassion:
MU
Humility
LUM
Honesty
AHM
Justice
BEH
Ritual of Restauration:
VAS MANI CORP



Schriftgelehrte wollen allerdings wissen, daß die Seiten offensichtlich aus einem Buch herausgerissen worden sind. Ermutigt durch die Möglichkeit eines zweiten Teils, machte sich Michael Berg gleich nach der Übersetzung der vorliegenden Zeilen auf den Weg zurück nach Britannia. Letzten Meldungen zufolge hat er glaubwürdige Hinweise auf weitere Schriften des Avatars und will uns bis nächsten Monat weitere interessante Ergebnisse seiner Suche präsentieren.



Tips & Tricks-Hotline: 0190/87326813 (3,63 DM/Min.)

THE SIMS

Damit Ihr Eure ganz private Sitcom am Computer aus den Niederungen von den Bundies und Roseanne auf das Niveau von Melrose Place heben könnt (oder umgekehrt), geben wir Euch hiermit gottgleiche Macht in die Hände, überzeugt, daß Ihr sie nicht mißbrauchen werdet... Drückt dazu während des Spiels Strg+Shift+C und Ihr könnt mit einem der folgenden Codes Wunder vollbringen und Sünder bestrafen!



Damit's bei Euch nicht länger so aussieht...

Klapaucius	Kohle!! +$1000
water_tool	macht Euer Eigenheim zum Inselparadies!
set_hour #	Tageszeit verändern (# = Stunde)
sim_speed #	Spielgeschwindigkeit zwischen -1000 und +1000 verändern
interests	Einsicht ins geheime Innenleben Eurer Sims
autonomy #	legt die Eigenständigkeit der Sims fest (1-100)
grow_grass #	quält Eure Sims mit schnellwachsendem Rasen (1-150)!
map_edit on/off	Karteneditor ein-/ausschalten
route_balloons on/off	Tutorial ausschalten
tile_info on/off	Schnellinfos ein-/ausschalten
log_mask	zusätzliche Informationsmaske
draw_all_frames on/off	Überspringen von Frames aus-/einschalten
history	löscht Familiengeschichte
edit_char	schummelt an den Charaktereigenschaften rum!
lot_size #	verändert die Parzellengrösse
!	wiederholt den letzten Befehl
;	läßt Euch mehrere Befehle auf eine Zeile setzen

Nachdem Ihr den ersten Cheat also einmal verwendet habt, erspart Ihr Euch mit !;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;! größere Anstrengungen auf dem Weg zum Reichtum.

Wenn Ihr es leid seid, jedesmal auf Eure Sims zu warten, bis sie den vollen Müll nach draußen bringen, laßt sie diesen einfach direkt nach dem Aufnehmen wieder fallen lassen und ihn anschließend wieder in die Mülltonne legen. Voilà, der Eimer ist leer, der Müll verschwunden und wir haben viel Zeit gespart.

Wenn Ihr mal eine Rechnung bekommt, lohnt es sich, diese tunlichst zu ignorieren, bis die nächste in Eurem Briefkasten steckt. Dann geht mit der alten zum Briefkasten, um sie einzuzahlen. Siehe da, die neue hat sich ebenfalls aufgelöst.

THIEF GOLD

Um das Spiel in ein noch diebischeres Vergnügen zu verwandeln, versucht doch mal Folgendes: Seht Euch nach erfolgter Vollinstallation den „Goodies"-Ordner auf der CD an und entpackt die Datei DromEd ins Spielverzeichnis. Viel Spaß mit dem Leveleditor und Zusatzlevels aus dem Internet! Aufs Risiko hin, für den aktuellen Auftrag nicht bezahlt zu werden, könnt Ihr per Strg+Alt+Shift+End direkt mit der nächsten Mission beginnen.

INSERENTENVERZEICHNIS

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst/Textchefin: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Luc Martin (luc), Joe Nettelbeck (jn),

Christian Peller (cis), Maik Wöhler (mw)

CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Artur Hoffmann (ah), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind **Meinungsbeiträge** und mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.)

Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.)

Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/45068470, Telefax: 089/45068449

Layout & DTP: Martina Siebert, Cornelia Pflanzer, Ulrike Hartdegen

Titellayout: Martina Siebert

Fotografie: Josef Bleier

Verantwortlich für Anzeigen: Suzanne Counsell (089/450684247

Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (089/45068441)

Markenartikel: Christian Buck (08121/95-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Tina Weigl (089/45068448)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 2000

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/45068441, Fax: 089/45068450

Vertriebsleitung: Gabi Rupp (089/45068446)

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 7,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 80,40 Mark (41,11 Euro); Ausland: 104,40 Mark (53,38 Euro); A: 660,- ÖS; CH: 80,40 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/31906-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Brigitte Feigel (089/45068447)

Technik: medienservice Brodschelm

Kapellenweg 6, 81371 München

Druck: Mohn Media Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 m, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den vom Future Verlag GmbH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.

Anfragen an Brigitte Feigel Tel.: 089/45068-447 Fax: 089/45068-950

Geschäftsführung: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145H, 81671 München
Telefon 089/4506840 Fax 089/45068433

Future Verlag ist eine 100%-Tochter der Future Publishing Holding Ltd. in Bath, England.

Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

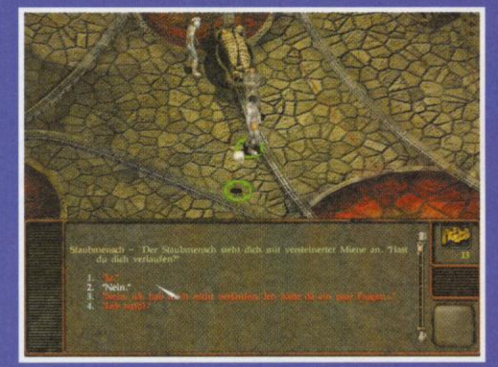
©2000 Future Verlag GmbH



KOMPLETTLÖSUNG – 1. TEIL

PLANESCAPE: TORMENT

Mit der Veröffentlichung von Planescape: Torment hat sich das exotische Sigil in letzter Zeit zu einem der beliebtesten Reiseziele im Multiversum gemausert. Speziell für namen- und erinnerungslose Unsterbliche unter den Touristen hat Christian Pfeiffer nun einen Reiseführer zur Stadt und Umgebung – inklusive empfohlenen Kurztrips nach Limbo, Baator und Carceri – zusammengestellt. Das sollte Euch aber nicht davon abhalten, eine Erkundung Sigils auch auf eigene Faust zu unternehmen, da es gewiß weitere hübsche und lohnende Sehenswürdigkeiten sowie alternative Routen zu entdecken gibt.


Wenn Ihr in der Leichenhalle einen Staubmenschen ansprecht, wird Euch dieser ohne eine gute Ausrede angreifen



Die Leichenhalle, mittlere Ebene: Nehmt Euch hier ruhig etwas Zeit, um mit allen NPCs und Zombies zu sprechen – es lohnt sich durchaus!

Die Charaktergenerierung

Bei der Generierung Eures Charakters legt Ihr den Grundstein für das gesamte Spiel. Ihr könnt hier definieren, ob der Namenlose eher ein Draufgänger und Schlägertyp sein soll, oder aber ein weiser und charismatischer Mann. Wir empfehlen Euch besonders den Intelligenz- und Charismawert hoch einzustellen, da Ihr diese beiden Werte im Verlauf des Spiels oft benötigen werdet. Seid Ihr nämlich charismatisch und könnt eins und eins zusammenzählen, stehen bei Dialogen sehr viele Gesprächsoptionen bereit, die Euch erstens um Kämpfe herumschleusen und zweitens jede Menge Erfahrungspunkte einbringen. Im späteren Verlauf des Spiels werdet Ihr auch noch viel Weisheit benötigen, vernachlässigt diese Festlegungsmöglichkeit also auf keinen Fall vollständig.

Für weitere Hinweise empfehlen wir, unsere Tips in der Power- Play-Ausgabe 3/2000 der zu beachten.

I. DER STOCK

Flucht aus der Leichenhalle

Ihr erwacht mitten in der Leichenhalle auf einem Totenbett mit einem recht dicken Kopf. Zudem habt Ihr nicht die geringste Ahnung, wie Ihr hier hereingekommen seid, wer Ihr seid, oder was Ihr überhaupt seid. Zum Glück trefft Ihr direkt auf den Totenschädel Morte, der Euch erste Informationen über Euch selbst gibt, und sich Euch bereitwillig anschließen möchte. Leider seid Ihr in diesem Raum der Leichenhalle eingesperrt, und nur einer der Zombiewärter hat einen Schlüssel. Da sich diese ungemütlichen Gesellen nicht mit Worten überreden lassen, sucht Ihr die Regale im Norden des Raumes ab, bis Ihr ein Skalpell findet. Zusammen mit Morte greift Ihr nun den Zombiewärter ganz im Süden an. Sobald der Schlüssel in Eurem Besitz ist, könnt Ihr die Tür im Norden passieren. Schnappt Euch die in den Regalen herumliegenden Bandagen, um Eure Wunden zu heilen und lauft dann zu Dhall, der Euch etwas über die Staubmenschen und die Leichenhalle erzählt. Solltet Ihr auf andere Staubmenschen treffen, werden diese die Zombiewärter auf Euch hetzen. Alternativ könnt Ihr auch einem Staubmenschen das Genick brechen und Euch in seine Roben hüllen. Wenn Ihr Euch anschließend nicht allzu auffällig verhaltet, lassen Euch die anderen in Ruhe. Redet mit allen Personen, auch mit den Untoten, aber nicht mit den gewöhnlichen Staubmenschen. Ihr erhaltet

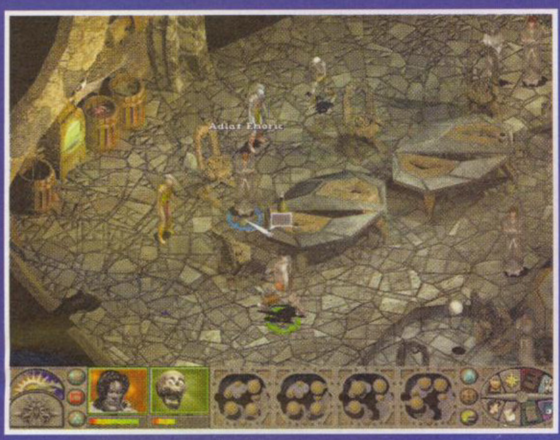
wertvolle Informationen sowie einige brauchbare Gegenstände. Außerdem könnt Ihr im zweiten Stock für die Balsamiererin Ei-Vene und den als Zombie verkleideten Vaxis ein paar kleine Aufträge erfüllen, über die Ihr unter anderem Zugang zu einem geheimen Ausgang aus der Leichenhalle erhaltet. Im obersten Stock findet Ihr in einem Schrank im Westen den Schlüssel für den inneren Teil der Leichenhalle. Mit diesem könnt Ihr, nachdem Ihr wieder nach unten gegangen seid, die Tür neben der Treppe aufschließen und passieren. Anschließend befindet Ihr Angyar. Neben einigen Informationen, erhaltet Ihr auch die Genehmigung, Euch in dem Haus auszuruhen, so oft Ihr wollt.

Die Nachricht von Baen dem Boten

Mitten auf dem Platz läuft irgendwo Baen der Bote umher, der einen Auftrag für Euch hat: Ihr sollt Craddock auf dem Marktplatz im südwestlichen Teil des Stocks eine Botschaft überbringen. Schwingt deshalb die Hufe und erklärt Craddock alles, denn er hat gleichzeitig einen neuen Job für Euch: Ihr sollt den dem Ihr auf dem Marktplatz erstmal eine passende Waffe für Euren Helden kaufen könnt. Um das Rätsel abzuschließen, redet noch mit Baen über die erfüllte Aufgabe und erhaltet dafür weitere Erfahrungspunkte.

Die Aufträge der Staubmenschen

In der Bar zum Staubfänger solltet Ihr Euch mit Emoric unterhalten und ihn bitten, Euch in die Gemeinschaft der Staubmenschen aufzunehmen. Er verweist Euch daraufhin an Norochij, der ein paar Aufträge für Euch trag im Mausoleum. Dort hat ein durchgedrehter Zauberer alle Toten wieder zum Leben erweckt. Ihr müßt Euch also durch eine Armee von Skeletten hindurchkämpfen, bis Ihr im Südwesten einen Eingang zur inneren Kammer findet. Dort hält sich der Zauberer auf. Sobald er tot ist, fallen auch sämtliche Skelette nieder. Ihr könnt nun das Mausoleum nach nützlichen Gegenständen durchsuchen und daraufhin zur Bar zum Staubfänger zurückkehren. Dort erhaltet Ihr von Norochij sowohl Erfahrungspunkte als auch ein bißchen Geld. Emoric möchte als nächstes, daß Ihr in der Bar noch mit dem unglücklichen Staubmenschen redet, der den Glauben an die Ideologie seines Bundes verloren hat. Redet erneut mit Emoric, und Ihr erhaltet zunächst den Auftrag, Euch mit Sere am Tresen zu unterhalten und anschließend Soego zu finden, ein Auftrag, den Ihr erst später im Spiel erfüllen könnt.



Sprecht mit dem Emoric, dem Anwerber der Staubmenschen und versucht, einige lukrative Aufträge zu ergattern



Nordöstlicher Teil des Stocks: Hütet Euch davor, nachts zu nahe an den aggressiven Schlägern vorbeizugehen

Euch im Erdgeschoß. Im Süden ist der Ausgang der Leichenhalle zum Stock, dem Armenviertel von Sigil, wo Euch eine wahre Fülle von Aufträgen erwartet. Redet mit Soego, der davor steht, und er öffnet Euch das Tor.

Angyars Haus

Nachdem Ihr vor der Leichenhalle mit Pocken geredet habt, besucht Ihr Angyar in seinem Haus, und hört Euch an, was er und seine Frau zu sagen haben. Fangt am besten keinen Streit mit ihm an, denn Ihr könnt ihm helfen und somit wertvolle Erfahrungspunkte erhalten. In der Bar zum Staubfänger unterhaltet Ihr Euch mit Mortai Grabesende und überredet ihn, Euch den Vertrag von Angyar auszuhändigen. Zerstört anschließend das Papier vor den Augen von faulen Jhelai für ihn finden. Der Betrunkene hält sich im südöstlichen Teil vor der Bar zur Schwelenden Leiche auf. Sprecht mit ihm, und Ihr werdet erfahren, daß er nicht mehr für Craddock arbeiten möchte. Bevor Ihr den südöstlichen Teil des Stocks wieder verlaßt, schaut einmal in der Bar vorbei. Redet zunächst mir dem Mädchen vorne über den brennenden Zauberer in der Mitte und sucht danach Dakkon. Der Magier möchte sich Eurer Gruppe anschließen, was Ihr ihm natürlich genehmigt. Dakkon ist sowohl Kämpfer als auch Magier, vereint damit also zwei positive Eigenschaften in einer Person. Ihr werdet ihn noch recht lange benötigen. Verlaßt die Bar und bietet Craddock auf dem Marktplatz an, die Arbeit von Jhelai zu übenehmen. Das bringt Erfahrungspunkte und ein wenig Geld. Mit hat. Zunächst einmal sollt Ihr einen Dieb ausfindig machen. Redet mit dem verkleideten Staubmenschen in der Bar zur Schwelenden Leiche – er wird Euch die Position des Diebes verraten, der östlich des Marktplatzes herumstreunt. Stellt ihn dort. Es ist nicht schlimm, wenn er fliehen sollte, es reicht schon, ihn zu entlarven. Berichtet Norochij davon, und erledigt dann den zweiten Auf-

Sev-Tai und die bellenden Hunde

Redet am Totendenkmal zunächst mit dem Staubmenschen und laßt Euch die Funktion des Denkmals erklären. Wendet Euch im Anschluß daran Sev-Tai zu, die Euch bittet, den Mord an ihrer Schwester durch den Clan der bellenden Hunde zu rächen. Der Clan hängt im südöstlichen Teil des Stockes im Norden herum. Bevor Ihr die Schläger angreift, solltet Ihr Euch zunächst einmal bei Angyar ausruhen, da die bellenden Hunde recht schwer zu schlagen sind. Sobald Ihr Eure Energie beisammen habt, tötet Ihr die Irren. Erzählt anschließend Sev-Tai davon.



Die Gasse der Gefährlichen Ecken: Dies ist ein teures Pflaster für den unerfahrenen Abenteurer.

→



Der nordwestliche Teil des Stocks: Die Spelunke ist ein guter Platz zum Rasten


Die Beschwörung bei Rauk endet im Desaster, Ihr könnt dafür die toten Magier in ihrem Haus plündern

Moridors Kästchen

Im nordwestlichen Teil des Stocks halst Euch Mar ein Kästchen des Zauberers Moridor auf, das Ihr zunächst einmal zu Ku'aatra im Südosten des Stocks schleppen müßt. Er hält sich eigentlich immer im Lager auf, dort solltet Ihr ihn antreffen können. Leider weigert er sich, das Kästchen anzunehmen und empfiehlt Euch, Brasken im Südwesten aufzusuchen. Der schickt Euch zu Eurem Unglück ebenfalls weiter zu Shilandra, deren Haus direkt neben dem Mausoleum steht. Sie erklärt Euch, daß dieses Kästchen verflucht sei und sie nicht die Möglichkeit habe, diesen Fluch rückgängig zu machen. Ihr solltet deshalb doch mal in der Gasse der gefährlichen Ecken die Kathedrale besuchen, dort könne Euch geholfen werden. Also macht sich unser Team auf zur gefährlichen Gasse. Dort werdet Ihr gleich von einer großen Horde Räuber und Schläger begrüßt. Ignoriert die Feinde und rennt so schnell Ihr könnt in Richtung Westen. Dort trefft Ihr auf die Klingenengel, die Eure Angreifer töten. Sprecht mit der Führerin der Klingenengel, die Euch den Auftrag gibt, den Anführer der Schläger zu beseitigen. Er befindet sich im Südosten der Gasse. Eine weitere zwielichtige Figur im Norden der Gasse tritt mit demselben Wunsch an Euch heran. Solltet Ihr nicht allein gegen die Räuber vorgehen können, lockt sie abermals zu den Klingenengeln, die Euch helfen zu gewinnen. Nachdem Ihr den Anführer getötet habt, berichtet Ihr dies Euren Verbündeten und erhaltet dafür jede Menge Erfahrungspunkte. Schließlich möchten Eure beiden Auftraggeber jetzt noch, daß Ihr den jeweils anderen ausschaltet, wodurch Ihr Euch für einen der beiden entscheiden müßt. Betretet nun die Kathedrale und sprecht mit dort dem Priester. Er wird den Fluch vom Kästchen nehmen, wodurch Ihr es endlich wieder los seid.



Der südwestliche Teil des Stocks: Den Dieb findet Ihr nicht immer am selben Ort

Die drei Ringe von Rauk

Rauk wohnt ebenfalls in einem Haus in der Gasse der gefährlichen Ecken. Wenn Ihr mit ihm redet erfahrt Ihr von ihm, daß er drei Ringe benötigt,die Ihr in den umliegenden Zelten findet. Untersucht dort sämtliche Gegenstände ganz genau, bis Ihr die drei Ringe habt. Sobald Ihr sie Rauk zurückgebt, werden die Zauberer in seinem Haus ein Ritual beginnen, bei dem sie alle umkommen. Ihr könnt deshalb anschließend ihre Leichen fleddern und die wertvollen Zaubersprüche mitnehmen.

Nestors Gabel

Im Nordwesten des Stocks besucht Ihr die Spelunke. Dort erzählt Euch der Wirt von Nestor, einem ungebetenen Gast, den er gerne los würde. Dieser beklagt sich, daß ein Dieb seine Gabel gestohlen habe. Der besagte Dieb trägt den Namen Ein-Ohr und findet sich im Nordwesten der Karte. Tötet oder überredet ihn, um an die Gabel zu kommen und gebt sie an Nestor zurück. Dieser schenkt Euch dafür einen Ring und verschwindet durch ein Portal in eine andere Dimension. Hebt den Ring gut auf, da Ihr ihn im späteren Verlauf des Spiels noch benutzen könnt. In der Spelunke könnt Ihr Euch von nun an übrigens gratis ausruhen.

Der Weinende von Es-Annon

Im südwestlichen Gebiet des Stocks trefft Ihr auf den Weinenden von Es-Annon. Er trauert mit seinem ganzen Volk ein Leben lang um seine Heimatstadt, um das Andenken an sie zu wahren. Ihr schlagt ihm vor, einen passenden Grabstein für seine Stadt zu finden, damit er nicht mehr ohne Pause weinen müßte. Begebt Euch zum Totendenkmal im nordöstlichen Gebiet und bittet dort den Staubmenschen, den Namen „Es-Annon" auf dem Denkmal einzutragen. Berichtet anschließend dem Weinenden davon, der Euch aus Dankbarkeit mit jeder Menge Erfahrungspunkte überschüttet. Bevor Ihr das Gebiet wieder verlaßt, solltet Ihr noch mit Übelwind reden, der Euch sein Leiden am Marktplatz klagt. Er sei von einem dicken Mann in den oberen Vierteln verflucht worden. Behaltet dies im Gedächtnis, denn Ihr werdet diesen Mann später noch selbst treffen.

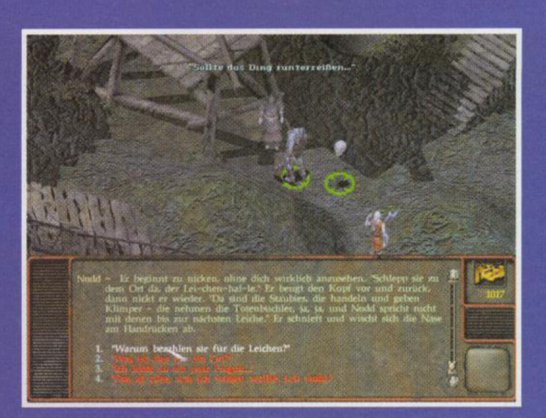
Die Lügnerin

Im Nordwesten des südöstlichen Gebietes trefft Ihr auf eine Frau, die verzweifelt um Hilfe schreit, weil sie angeblich von Gaunern bedrängt wird. Nehmt sie ins Gebet und bezeichnet sie als Lügnerin. Sie wird nach einem regen Wortwechsel zugeben, daß sie Euch in eine Falle locken sollte. Dafür erhaltet Ihr weitere Erfahrungspunkte.



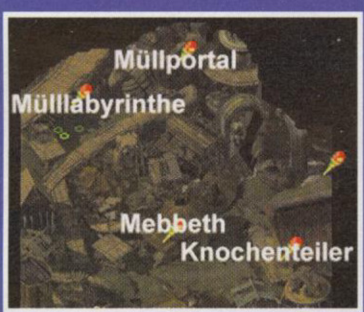
Der südostliche Teil des Stocks: Hier findet Ihr später Zugang zu den weiteren Teilen Sigils


Bei Fell könnt Ihr Euch tätowieren lassen


Lumpensammler Nodd sucht seine Schwester im Stock

Der Augapfel des Namenlosen

Besucht wieder einmal die Bar zur Schwelenden Leiche und unterhaltet Euch dort mit Ebb Knarrkie sowie mit dem Wirt. Letzterer erzählt Euch, daß Ihr schon mal in der Bar gewesen wäret und ihn gebeten hättet, auf Euren Augapfel aufzupassen. Verlangt den Augapfel zurück und bezahlt den vom Wirt geforderten Preis. Dafür werden Eure Eigenschaften verbessert. Solltet Ihr nicht genügend Geld haben, erpreßt einfach den verkleideten Staubmenschen. Schaut jedoch, bevor Ihr diesen Teil des Stocks verlaßt, einmal bei Fells Tätowierladen vorbei. Tätowierungen können bestimmte Charaktereigenschaften aufwerten, sind dafür aber auch recht teuer. Solltet Ihr aber genug Geld haben, greift ruhig herzhaft zu.



Der Lumpensammlerplatz: Zum Müllportal kommt Ihr nur über die Holzbrücke am linken Rand

Nodd und seine Schwester

Auf dem Lumpensammlerplatz trefft Ihr den Sammler Nodd, der seine Schwester sucht. Ihr könnt sie im südöstlichen Viertel des Stocks unter der Bar zu Schwelenden Leiche treffen. Erzählt ihr von Nodd, und Ihr werdet einige Erfahrungspunkte erhalten. Lauft daran anschließend auch noch mal zu dem Sammler zurück und überbringt ihm eine Botschaft seiner Schwester, wofür Ihr abermals belohnt werdet.

Die alte Mebbeth

Im zentralen Haus des Lumpensammlerplatzes wohnt die alte Mebbeth. Hier könnt Ihr mit Waren handeln, Euch ausruhen oder aber die Kunst der Magie erlernen. Sprecht mit Mebbeth und interessiert Euch für die Magie. Daraufhin erhaltet Ihr den Auftrag, der alten Dame ein paar Samen vom Marktplatz zu besorgen. Gütig wie Ihr seid, schaut Ihr natürlich auch beim Kräuterhändler am Marktplatz vorbei, der aber leider keine derartigen Samen im Angebot hat. Weiterhelfen kann Euch der Gärtner im Norden des südöstlichen Bereiches. Unterhaltet Euch mit ihm und unterstützt seine Aktion. Daraufhin erklärt er Euch, wie Ihr die Samen selbst wachsen lassen könnt. Zurück bei Mebbeth werdet Ihr gleich wieder losgeschickt. Diesmal gilt es, ihre Wäsche vom Marktplatz abzuholen. Das ist ganz einfach getan: Redet dort mit dem Wäscher und nehmt die Wäsche in Empfang. Präsentiert sie anschließend der Alten. Eure letzte Aufgabe besteht darin, Tinte für Mebbeth zu besorgen. Sprecht auf dem Markt mit der Fischverkäuferin, die Euch an Ihre Kollegin östlich des Marktplatzes verweist – dort habt Ihr vorher den Dieb gestellt. Die Kollegin weiß auch gut Bescheid, sie benötigt allerdings ein Gefäß, um Euch die Tinte aushändigen zu können. Also schnell zurück zum Marktplatz, wo Ihr bei der Töpferin einen Topf kauft, in dem Ihr anschließend die Tinte zu Mebbeth zurückbringt. Daraufhin bildet sie Euch zu einem Magier aus. Ihr könnt Euch gleich danach wieder bei Dakkon einem Training zum Kämpfer unterziehen, falls Euch ein Magier in der Gruppe zunächst ausreicht. Die ganze Prozedur sollte man sich wegen der damit verbundenen Erfahrungspunkte aber nicht entgehen lassen. Hinzu kommt, daß Ihr Euch von nun an zu jeder beliebigen Zeit von Dakkon in der Kunst der Magie unterweisen lassen könnt.

Knochenteiler

Der berühmte Sammler Knochenteiler befindet sich in dem Haus im Osten des Lumpensammlerplatzes. Berichtet ihm davon, daß Ihr Pocken getroffen habt, und auf der Suche nach Pharod seid. Bietet Knochenteiler zudem an, Pharod auszuspionieren. Vor seinem Haus könnt Ihr Euch schließlich noch zum Dieb ausbilden lassen, so daß Ihr von nun an Zugang zu allen drei möglichen Klassen des Namenlosen habt.

Die Müllabyrinthe

Um in die Müllabyrinthe zu gelangen, müßt Ihr Euch zunächst ein wenig Ramsch besorgen. Ihr findet ihn eigentlich überall im Stock verteilt, oder aber Ihr fragt Leute, ob sie etwas Ramsch für Euch übrig hätten. Sobald Ihr welchen habt, lauft Ihr über die lange Holzbrücke in den Norden des Lumpensammlerplatzes. Dort erreicht Ihr ein Portal, das Ihr damit aktivierten könnt und landet vor dem Eingang zu den Müllabyrinthen. Dort wimmelt es nur so von Schurken und Halsabschneidern, die Euch an den Kragen wollen. Werdet Ihr zu stark angeschlagen, kehrt Ihr auf den Lumpensammlerplatz zu Mebbeth zurück und ruht Euch dort aus. Im Süden der Labyrinthe trefft Ihr auf einen Schlägerboss, den Ihr besser mit Worten statt Waffen davon überzeugen solltet, Euch vorbeizulassen. Bei einer Intelligenz von mindestens 15 Punkten ist das auch kein Problem. Durch die Falltür im Süden gelangt Ihr schließlich in das vergrabene Dorf.

II. DER UNTERGRUND

Das vergrabene Dorf

Besucht die Näherin im Norden des Dorfes und plaudert ein wenig mit ihr. Diskutiert über ihren Job und bittet sie nachher in Euren Eingeweiden rumzuwühlen, denn so kommt ein verzauberter Ring zum Vorschein, der fortan Eure Rüstungsklasse verbessert. Bei der Näherin könnt ihr Euch zudem ausruhen, falls Eure Kämpfer erschöpft sind. Im Zentrum des Dorfes lebt Ojo allein in seinem Haus. Er wird Euch etwas über einen weinenden Stein in den Katakomben erzählen. Uhir im Osten berichtet Euch davon, daß er sein heißgeliebtes Messer im Untergrund verloren hat und bittet Euch natürlich darum, es zurückzuholen. Im großen Palast lebt Pharod, der sich aber weigert, Euch Informationen über Euch selbst zu geben. Ihr sollt für ihn vorher eine Bronzekugel aus den toten Landen zurückholen. Also begebt Ihr Euch zum Tor im Südosten. Redet dort mit dem obersten Auf- →



Das Vergrabene Dorf: Pharod läßt Euch hier die Arbeit erledigen, für die Ihr ihn einst angestellt hattet



Die Weinenden Steine: Achtung! Die meisten der Krypten hier haben es in sich!



Endlich haben wir Pharod gefunden, der uns eine neue Aufgabe zuteilt

seher, und er wird Euch hindurchlassen. Solltet Ihr später einmal zurück wollen, ohne aber die Bronzekugel schon zu haben, müßt Ihr die Wachen überlisten, da sie Euch nicht wieder ins Dorf lassen wollen. Bietet dem Chef einfach Geld an und reißt ihm in dem Moment wo er es nehmen möchte, den Arm durch das Tor. Droht ihm, ihn ihm zu brechen. Danach werdet Ihr dauerhaft freien Durchgang haben.

Die weinenden Steine

Die weinenden Steine sind mit Monstern übersät, darum solltet Ihr möglichst gut ausgerüstet sein, bevor Ihr hier hinuntersteigt. Besucht zunächst die weinenden Steine, die Euch von einer Karaffe des ewig fließenden Wassers erzählen, die in den toten Landen zu finden sei. Euer Ziel in diesem Gebiet ist eigentlich der Eingang zu diesen; Ihr könnt Euch aber auch vorher noch ein wenig umsehen, denn es gibt jede Menge Extras zu finden. Besonders die verschiedenen Krypten halten starke Waffen und verzauberte Gegenstände für Euch bereit. Dort gibt es allerdings massenhaft Gegner auf engstem Raum. Darum überlegt Euch gut, ob Ihr eine Krypta betreten wollt. Wenn Ihr ein eher schwacher Kämpfer seid, sind die meisten Krypten eine schwierige Herausforderung für Euch. Lohnend ist aber vor allem die Krypta der Verstümmelung; Dort findet Ihr nämlich einen abgetrennten Arm, der mit Tätowierungen übersät ist und sich als Euer eigener herausstellt, der später von Fell identifiziert und anschließend reproduziert werden kann. Außerdem besteht ein Zugang zum Labyrinth der Schädelratten, von denen Ihr den Auftrag bekommen könnt, die Schwächen des dunklen Königs der toten Landen auszukundschaften.

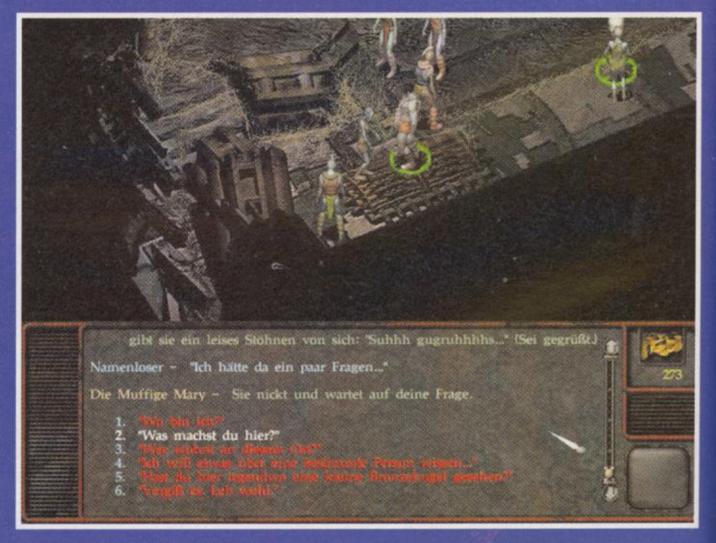


In den Katakomben solltet Ihr stets kampfbereit sein, da Euch oftmals ganze Horden von Gegnern angreifen

Die toten Lande

Stimmt den Bedingungen des Hohepriesters Hargrimm in den toten Landen zu und laßt Euch gefangen nehmen. Ihr werdet auf den von Emoric gesuchten Soego treffen, mit dem Ihr Euch zunächst ein wenig unterhalten dürft. Ihr könnt in seiner Kammer rasten, wenn Ihr möchtet. Schaut Euch zunächst einmal das gesamte Gebiet an und sprecht dann mit Hargrimm. Er erzählt euch, daß nur der dunkle König Eure Gefangenschaft beenden kann. Da er jedoch keine Audienz gewährt, müßt Ihr Euch etwas einfallen lassen, um die Gunst der Skelette zu gewinnen. Sucht das traurige Skelett, das eigentlich gar nicht sterben möchte, und beginnt eine Konversation. Da Staubmenschen den Tod favorisieren, erzählt Ihr das alles Soego, der dem Skelett wieder Mut geben will, zu sterben. Sobald er den Raum verläßt, untersucht Ihr sein Steinbett. Lest sein Journal darunter, wodurch Ihr erfahrt, daß es sich bei ihm nicht um einen Staubmenschen, sondern um einen Spion der Schädelratten handelt. Mit diesem Wissen sprecht Ihr Hagrimm nochmals an, der Soego zur Rede stellt. Sammelt anschließend dessen Schädel ein.

Als nächsten Auftrag hat Hagrimm die Vernichtung der Schädelratten in den toten Landen vorgesehen. Diese findet Ihr im Westen bei der großen Erdaufschüttung. Es ist nicht besonders schwer, sie zu

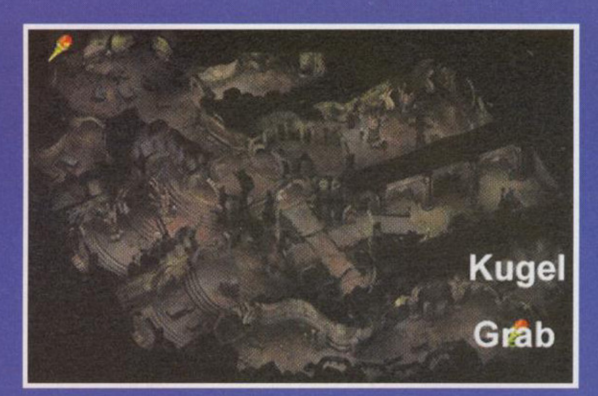


Da wir nun die Sprache der Toten verstehen, kann sich der Namenlose mit der muffigen Mary unterhalten.

Tips & Tricks-Hotline: 0190/87326813 (3,63 DM/Min.)



Die Toten Lande: Hargrimms wird Euch eine ganze Zeitlang hier belhalten, bevor er Euch freiläßt



Die Tieferen Katakomben: Im größten Teil dieses Levels findet Ihr außer ein paar Monstern nichts wirklich Interessantes

töten. Sobald dies geschehen ist, wird Hagrimm Euch endlich wieder freilassen und sowohl das Portal zu den weinenden Steinen als auch das zu den tieferen Katakomben öffnen, in denen sich die Bronzekugel von Pharod findet. Zudem könnt Ihr nun auch ein paar Heilkräuter bei dem Skelettpriester einkaufen oder Euch ausruhen. Verlaßt die toten Lande jedoch nicht sofort, da noch einige lukrative Aufträge dort warten.
In den Kammern im Westen trefft Ihr die muffige Mary, einen Zombie, der leider kein ordentlich verständliches Wort herausbringt. Fragt deshalb Hagrimm nach ihr, und er wird Euch die Sprache der Toten beibringen. Das bringt zum einen ziemlich viele Erfahrungspunkte, zum anderen könnt Ihr nun mit allen Zombies sinnvoll kommunizieren. Falls Ihr den Auftrag der Ratten erfüllen wollt, müßt Ihr den dunklen König besuchen. Sprecht deshalb vor Eurer Freilassung mit Mary, die Euch ein Portal zu ihm eröffnet. Die ,Schwächen des Königs werden Euch dann schnell klar werden... Am Eingang der toten Landen schlurft ein Zombie herum, der das Messer von Uhir besitzt. Leider will er es Euch auf keinen Fall so einfach geben, Ihr müßt ihm dafür ein paar Schädelrattenschwänze besorgen, von denen Ihr bei allen bisher getöteten Ratten welche findet. Anschließend überläßt er Euch aber doch das Messer, welches Ihr später zu Uhir im begrabenen Dorf zurückbringen könnt.

In den tieferen Katakomben

Hier werdet Ihr noch mehr Gegner vorfinden, die allerdings recht einfach zu besiegen sind. Vor allem solltet Ihr Euch nicht vor den riesigen Echsen fürchten – obwohl sie gefährlicher aussehen, als sie eigentlich sind. Arbeitet Euch langsam durch die Gänge vor und kehrt zu Hagrimm in den toten Landen zurück, wenn Ihr Euch ausruhen wollt. Im Südosten findet Ihr die Karaffe, mit der Ihr die weinenden Steine erlösen könnt. Behaltet die Karaffe danach weiterhin in Eurem Inventar, Ihr werdet sie zu einem späteren Zeitpunkt noch gut gebrauchen können. Durch die Nische im Südwesten gelangt Ihr anschließend zur Bronzekugel und zum Eingang zu Eurer Gruft. Betretet diese.

Die Gruft des Namenlosen

Schlauerweise habt Ihr die Gruft in einem früheren Leben sehr gut gesichert. Lauft zunächst in die Mitte der Gruft. Dadurch werdet Ihr in einen Nebenraum teleportiert. Dort durchsucht Ihr die Gräber nach einem Schlüssel, den Ihr an Euch nehmt. Betretet die Markierung auf dem Boden, damit die Blitzfalle Euch tötet. Damit gelangt Ihr nämlich wieder in den Anfangsbereich der Gruft. Dort angekommen, lauft Ihr wieder in die Mitte, um in den nächsten Nebenraum teleportiert zu werden. Ihr wiederholt die Prozedur, bis Ihr alle Schlüssel gefunden habt und die Mitte des Raumes betreten könnt. Lest Euch dort sämtliche Steintafeln durch und drückt diese. Dadurch öffnet sich der Sarg in der Mitte, den Ihr untersucht und ausplündert. Anschließend sucht in einer der Ecken ein Portal, das Euch in den letzten Raum teleportiert. Von da könnt Ihr wieder zurück in die tiefen Katakomben gelangen. Sprecht mit Euren Freunden, die sich Euch wieder bereitwillig anschließen.

Pharods Geheimnisse

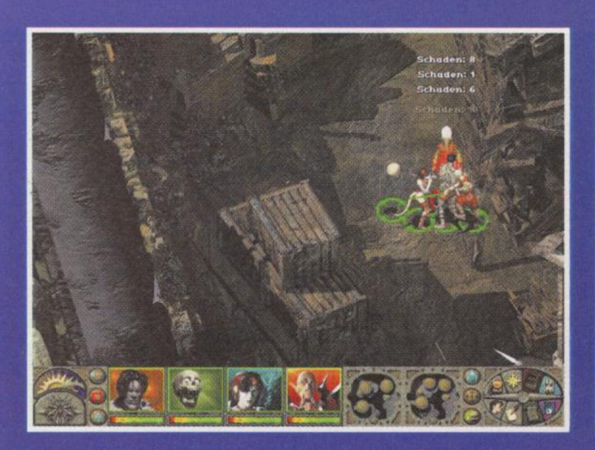
Bringt Pharod die Bronzekugel und zwingt ihn, Euch alles zu erzählen, was er weiß. Drängt ihn außerdem so lange, bis er Euch ein paar Gegenstände aushändigt, die mit Eurer Leiche zusammen gefunden wurden. Die Ziehtochter von Pharod, die Diebin Annah, wird sich nun Eurer Gruppe anschließen. Unterhaltet Euch zunächst mit Ihr, und Ihr erfahrt etwas über Pharods geheimes Versteck, in dem er seine Kostbarkeiten aufbewahrt. Verlaßt das vergrabene Dorf und schaut Euch an, wie Pharod von den Schatten getötet wird. Besucht im Anschluß daran sein Haus wieder und nehmt seine Gegenstände an Euch. Vor allem die Bronzekugel ist sehr wichtig, da sie im späteren Teil des Spiels noch nützlich wird. Die Krücke dient als ein Portalschlüssel; hiermit erhaltet Ihr Zugang zu Pharods Versteck, in dem Ihr Euch mit einigen wertvollen Gegenständen eindecken könnt. Bevor Ihr nun zum Mietshaus der Schläger geht, schaut Ihr noch in den Läden vorbei, um nutzlose Ausrüstung zu verkaufen und neue einzukaufen. Auch könnt Ihr Emoric über Soegos Schicksal informieren, solltet dann aber den angebotenen Beitritt zu den Staubmenschen vorerst ablehnen.

Das Mietshaus der Schläger

Ihr findet das Mietshaus im südöstlichen Teil des Stocks. Lauft zu Sybil, die Euch von einer Konferenz der Schläger im Raum nebenan erzählt. Da Ihr einer solchen Übermacht nicht gewachsen seid, müßt Ihr Euch einen Schlüssel für die Hintertür des Hauses besorgen. Aus diesem Grund müßt Ihr in den südlichen Teil des Hauses rennen, um



Das Mietshaus der Schläger:
Um den grossen Kampf zu umgehen, bedarf es eines ebensolchen Umwegs. →



Der Dabus in der Gasse der Hallenden Seufzer muß beseitigt werden, auf die eine oder die andere Art...



Die Gasse der Hallenden Seufzer: Vergeßt nicht, den Hammer aus dem Haus zu holen, bevor Ihr den Dabus darin einsperrt

über eine Treppe in die oberen Etagen zu gelangen. Dort trefft Ihr auf jede Menge Veteranen der Schläger, die sich aber nach und nach leicht ausschalten lassen. Den Magier in der obersten Etage tötet Ihr am besten im Nahkampf. Er trägt auch den begehrten Schlüssel, mit dem Ihr die Tür im Westen öffnen könnt. Bevor Ihr das Haus jedoch verlaßt, sucht Ihr Behälter in der Nähe der Treppen nach einer Brechstange ab, die Ihr natürlich mitgehen laßt. Anschließend schleicht Ihr Euch durch die Hintertür hinaus.

Die Gasse der hallenden Seufzer

Lauft in Richtung Südosten hinaus aus dem Gebiet, und unterhaltet Euch mit der hoch schwangeren Gasse. Sie wird Euch zunächst bitten, den Dabus zu beseitigen, der dauernd falsche Reparaturen an den Häusern der Gasse ausführt. Ihr findet diesen im Westen der Gasse. Zwar ist der ein einfacher und unbewaffneter Gegner, feiner ist es jedoch, ihn in das Gebäude zu locken, aus dem Ihr Euch zuvor einen Hammer aus einer Kiste besorgt habt. Die Gasse verschließt daraufhin den Eingang und macht den Dabus so unschädlich. Im Anschluß daran bekommt Ihr den Auftrag, seine Reparaturen rückgängig zu machen. Dazu klickt Ihr die auf unserer Karte markierten Stellen in der Gasse an und repariert mit dem Hammer und der Brechstange alles zur Zufriedenheit Eures Auftraggebers. Schließlich teilt sich die Gasse und Ihr werdet in den Handelsbezirk versetzt.

III. DIE OBEREN VIERTEL

Rettet Morte!

Über Eure Ankunft im Handelsbezirk freuen sich ganz besonders zwei gemeine Werratten, die sich Morte schnappen, um ihn ihrem Meister, dem Schädelsammler Lothar, zu überreichen. Unterhaltet Euch mit den Leuten im Bezirk und fragt nach Lothar. Er wohnt in dem verfallenem Haus im Süden. Unterhaltet Euch darin mit ihm und bietet Soegos Kopf als Tausch für Morte an. Er wird zustimmen. Solltet Ihr den Kopf verloren haben, könnt Ihr auch den Anführer der Werratten im Süden von Lothars Räumen töten, um dem Magier dessen Kopf anzubieten. Um dorthin zu gelangen, verschiebt Ihr die Bank in der Mitte des Raumes und klettert durch den dortigen Spalt.

Sebastions Auftrag

Redet im Nordwesten des Handelsbezirks mit dem Zauberer Sebastion, der Euch gleich einen Auftrag gibt, den Ihr unbedingt annehmen solltet. Im Osten beim Belagerungsturm lauert ein Abishai, der mit Sebastion einen Vertrag abgeschlossen hat. Da der Magier nun gerne aus diesem aussteigen würde, es seine Gesinnung aber nicht zuläßt, schickt er Euch als Meuchelmörder los, um den Vertragspartner aus dem Leben zu befördern. Dafür benötigt Ihr zumindest eine magische Waffe, zum Beispiel eine Axt. Nachdem Euer Feind das Zeitliche gesegnet hat, könnt Ihr bei der Gelegenheit auch noch den Turm betreten. Wie Euch ein Junge in der Markthalle erhaltet Ihr den Hinweis, daß Ihr einfach den Wunsch unterdrückt, den Turm zu betreten – und schon öffnet sich das Portal dorthin. Drinnen sprecht Ihr mit dem Golem, der Euch netterweise eine Klinge bastelt, mit der Ihr Unsterbliche töten könnt. Schließlich geht Ihr stolz zu Sebastion, um ihm von Euren Taten zu erzählen. Dieser erhöht dafür dauerhaft Euer Charisma.

Schwachbaums Frieden

Bei Sargmacher Hamrys trefft Ihr auf den Zombie Schwachbaum, der endlich sterben möchte. Da Sebastion ihn aber verhext hat, ist dies unmöglich. Redet deshalb mit Sebastion und bringt ihn dazu, Euch ein Zauberwort zu geben, mit dem ihr Schwachbaum vom Unleben erlösen könnt. Hamrys erzählt Euch


Tötet diese Ratte, um ihren Schädel bei Lothar gegen Morte eintauschen zu können.

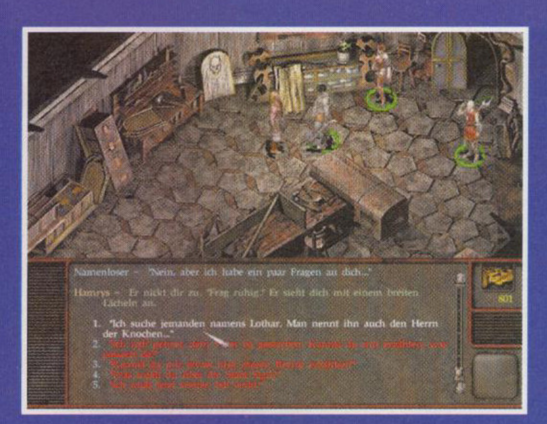


Der Magier Sebastion bittet Euch, einen unliebsamen Abishai für ihn zu erledigen.

Tips & Tricks-Hotline: 0190/87326813 (3,63 DM/Min.)



Der Handelsbezirk: Es gibt mehr als einen Weg, um in die Gießerei hinein zu kommen...



Der Sargmacher stellt Euch frei, Eure eigenen Gruftpläne aus dem Lager zu holen

davon, daß er die Sargpläne einer Gruft im Lagerhaus liegengelassen habe. Ihr könntet diese für ihn abholen. Solltet Ihr die Gruft des Namenlosen noch nicht besucht haben, so wird Euch dieser Plan weiterhelfen.

Der Schneiderladen

Im Bezirk der Kuratoren findet sich im Norden der Schneiderladen, bei dem Ihr einmal vorbeischaut. Davor steht ein Mann, der ein Kostüm abholen wollte, dies aber nicht ausgehändigt bekommt. Also betretet Ihr den Laden, um das Kostüm für ihn zu kaufen. Verkauft es dem arroganten Geck draussen zu einem Wucherpreis weiter. Erzählt ihm nach der Übergabe aber, daß dieses Kostüm momentan total out wäre, denn daraufhin wird er Euch nochmals losschicken und Ihr könnt erneut Profit daraus schlagen.

Ignus

Ihr habt mit dem Erreichen des Bezirks der Kuratoren die Möglichkeit, ein neues Mitglied für Eure Party zu gewinnen, nämlich den brennenden Magier in der Bar zur Schwelenden Leiche. Lauft dorthin zurück und wendet die Karaffe auf ihn an. Dies wird leider nicht klappen, wie Euch die Geliebte von Ignus mitteilt – Ihr müßt zuerst nämlich noch das passende Wort der Macht erlernen. Sprecht dafür mit Nemelle in der Bar im Westen des Kuratorenbezirks. Sie wird Euch das Wort verraten, mit dem Ihr Ignus schließlich löschen könnt. Dafür schwört er Euch ewige Treue und schließt sich Eurer Party an. Er ist ein brauchbarer Magier und verfügt über sehr starke Elementarsprüche des Feuers. Allerdings ist er ziemlich schlecht gepanzert, weshalb Ihr ihn, falls Ihr ihn denn in der Party haben wollt, vor jeglichem Nahkampf bewahren solltet.

Nordom

Zu einem weiteren Partymitglied kommt Ihr, indem Ihr im Kuriositätenladen den Würfel kauft. Im Bordell sprecht Ihr darauf die Modrons an, welche erwähnen, dass es sich dabei ein tragbares Portal handeln könnte. Benutzt nun den Würfel, zieht zuerst am linken, dann am rechten Flügel und dreht schließlich den rechten Arm. Ihr werdet darauf ins Rubikon teleportiert, eine Art defekter Dungeongenerator der Modrons. Findet im Labyrinth den Maschinenraum (das Labyrinth wird jedesmal zufällig generiert, daher fehlt hier die Wegbeschreibung) und setzt das Rubikon wieder in Gang, indem Ihr Euch selbst zum Direktor erklärt. Generiert ein neues Labyrinth der höchsten Schwierigkeitsstufe. Kämpft Euch dort solange hindurch, bis Ihr folgende Dinge gefunden habt: Den bösen Zauberer, den Ihr besiegen müßt; Nordom, ein verwirrter Modron, der Eurer Party als guter Fernkämpfer beitreten kann; einen Portalstein, mit dem Ihr das Rubikon zu einem beliebigen Portal in Sigil verlassen könnt. Wer Geduld hat, kann auch noch weitere interessante Gegenstände finden. Es ist auf jeden Fall hilfreich, im Labyrinth eine Karte mitzuzeichnen. Zusammen mit dem Portalstein könnt Ihr den Würfel nun jederzeit gebrauchen, um Euch in Sigil herum zu teleportieren.



Der Bezirk der Kuratoren: Hier müßt Ihr lange hin- und herrennen, bis Ihr die letzte kleine Quest gelöst habt

Nemelles Schwester

Redet erneut mit Nemelle im Westen und versprecht ihr, ihre Schwester ausfindig zu machen. Diese hält sich im Café im Osten auf. Sprecht sie an und überbringt anschließend Nemelle die frohe Kunde, daß ihr sie gefunden habt. Dafür erhaltet Ihr mal wieder ein paar Erfahrungspunkte.

Grace die Gefallene

Um Eure Party mit einer Klerikerin zu komplettieren, besucht Ihr das Bordell zur Befriedigung der intellektuellen Lüste. Redet dort mit Grace der Gefallenen, die Euch auf Euren Reisen begleiten möchte, aber nur dann, wenn Ihr mit ihren zehn Schülerinnen gesprochen habt. Lauft dazu das Bordell einfach im Uhrzeigersinn ab und unterhaltet Euch mit den unterschiedlichen Mädchen. Im ersten Raum direkt westlich vom Eingang steht ein als Schrank verwandelter Zauberer, mit dem Ihr Euch ebenfalls ein wenig unterhaltet. Daraufhin kehrt Ihr zu Grace zurück. Erklärt Ihr, daß Ihr nur neun Schülerinnen gefunden habt. Zudem deklariert Ihr einfach den Schrank als zehnten Schüler, und Grace wird Euch von nun an willig folgen.

Yves' Geschichten

Bei Yves könnt Ihr verschiedene Geschichten austauschen – für jede erzählte Geschichte Eurerseits erhaltet Ihr 500 Erfahrungspunkte. Bittet auch Eure Weggefährten Geschichten zu erzählen, denn dann erhaltet Ihr neben zusätzlicher Erfahrung auch noch neue Informationen. Yves wird Euch im Gegenzug ebenfalls ein paar nette Legenden und Märchen auftischen, die Ihr lesen könnt, wenn Ihr Zeit und Lust dazu habt.

Der Dieb im Bordell

Die niedliche Vivian hat ihren persönlichen Duft verloren, angeblich sei er ihr geraubt worden. Tratschtante Nenny will gesehen haben, wie Marissa aus dem Zimmer von Vivian geschlichen ist, also konfron- →

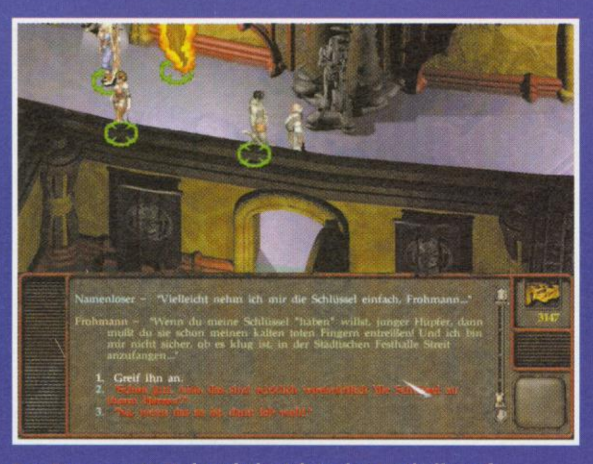
tiert Ihr Marissa damit. Diese erklärt sich jedoch für unschuldig, behauptet sogar, ihr sei auch etwas gestohlen worden. Fragt wiederum Nenny aus. Diesmal beschuldigt sie Kimasxi Natterzunge, der allerdings ebenfalls etwas gestohlen wurde. Ein letzter Small Talk mit Nenny ergibt, daß aus Kimasxis Zimmer wohl vor kurzem ein Mann gerannt wäre, Kunden würden so was aber niemals tun. Darum kommt nur der Zauberer in Frage, der sich in einen Schrank verwandelt hat. Sprecht deshalb mit diesem darüber und entreißt ihm die gestohlenen Gegenstände. Gebt diese anschließend an die entsprechenden Mädchen zurück (Vivians Duft steckt in Marissas Schleier), und Ihr werdet mit Erfahrungspunkten nur so überschüttet.

Juliettes Eheleben

Juliette ist gelangweilt und traurig, weil ihr ihre Ehe keine Freude mehr bereitet. Noch nie hat ihr Mann versucht, sie zu vergiften, noch nie hat er sich wirklich mit ihr gestritten, noch nie hat er sie betrogen. All die guten und spannenden Seiten, die eine Ehe ihrer Ansicht nach mit sich bringen sollte, sind an Juliette bisher vorbeigegangen. Also versucht Ihr, ein wenig Pfeffer in ihr Eheleben zu bringen. Lauft in die Festhalle zu Montague, dem Ehemann von Juliette, und gebt Euch als ihr neuer Liebhaber aus. Er wird Euch nachgeben und Juliette aushändigen, klärt ihn aber danach darüber auf, daß ihr in Juliettes Auftrag gehandelt hättet. Bietet ihm sogar an Juliette zu sagen, daß er sie betrügen würde. Für diese tolle Nachricht wird sie sich bei Euch bedanken...

Eccos Schweigsamkeit

Das Mädchen Ecco ist seit vielen Jahren stumm und bringt keinen Ton mehr heraus. Nenny erzählt Euch, daß Dolora wohl mehr darüber weiß. Diese rückt jedoch nichts heraus, bevor Ihr nicht einen Auftrag für sie erledigt habt. Ihr Ex-Frohmann besitzt nämlich noch den Schlüssel zu ihrem Herzen, den sie gerne wieder hätte. Redet mit



Der Exmann von Dolora hält sich in der Festhalle auf. Erst wenn Ihr ihm einen Gefallen tut, erhaltet Ihr den Schlüssel zu Doloras Herzen.

Frohmann in der städtischen Festhalle. Er will Euch den Schlüssel gerne geben, aber nur wenn ihr ihn seine Vergangenheit vergessen laßt. Dafür müßt Ihr wiederum in den Kuriositätenladen im Südosten der Stadt. Kauft dort den Eishumpen. In der Kunstgalerie sprecht Ihr mit der alten Frau, die Euch alles über die verschiedenen Skulpturen erzählt. Bei der Eiszapfenskulptur fischt Ihr mit dem Eishumpen einen Stachel heraus und bringt diesen Frohmann. Dadurch vergißt er alles und übergibt Euch den Schlüssel. Diesen bringt Ihr zu Dolora, die Euch nun ein wenig über Ecco erzählt. Um dieser wieder die Fähigkeit des Sprechens zurückzugeben, lauft Ihr in den Kuriositätenladen und kauft die Scheusalszunge sowie die Deva-Tränen. Ecco erzählt Euch dafür, daß Kesai-Serris die Tochter der Nachthexe Ravel sei, die dies allerdings zunächst mal wieder leugnet. Eine Nachfrage bei Juliette ergibt, daß auch Kimasxi Natterzunge eine Tochter von Ravel und die Halbschwester von Kesai-Serris sei. Diese verrät Euch, daß Ihr Kesai einfach nur auf ihren Vater ansprechen müßt. Dafür erhaltet Ihr dann von Ihr ein mit Blut getränktes Taschentuch, das Ihr gut aufbewahren solltet.

Jolmes Neugier

Vor dem Bordell der intellektuellen Lüste patrouilliert ein Bote, der Euch zu seiner Meisterin Jolme in der Festhalle schickt. Jolme bietet Euch 2000 Goldstücke an, wenn sie Euch einmal eigenhändig töten darf. Da könnt Ihr natürlich ohne Bedenken handelseinig werden, denn Ihr seid ja ohnehin unsterblich – und anschließend auch noch wesentlich reicher.

Wirrwarr Mordsinns Fluch

Der dicke Wirrwarr Mordsinn verflucht unseren Helden in der Festhalle zu einem Schluckauf und weigert sich, diesen wieder rückgängig zu machen. Redet deshalb vor der Festhalle mit Salabesh, dem Onyx, der Euch einen stärkeren Fluch beibringt. Damit könnt Ihr Wirrwarr Mordsinn zwingen, seinen eigenen Fluch rückgängig zu machen. Zudem könnt Ihr nun Übelwind auf dem Marktplatz im Stock helfen, der ebenfalls von Mordsinn verflucht worden war.

Des Magiers Süssigkeiten

Ihr könnt dem Wächter im Empfangsraum der Festhalle vorgaukeln, Ihr wäret ein Sinnsate, wenn Ihr genügend Charisma besitzt. Ansonsten müßt Ihr Euch von Nemelle oder deren Schwester zuerst erklären lassen, daß Ihr in einem früheren Leben tatsächlich einer wart. Daraufhin erhaltet Ihr den Schlüssel für alle Räume der Festhalle und habt Zugang zum privaten Sinnsorium, in dem Ihr einen schokoladensüchtigen Magier trefft. Unterhaltet Euch ein wenig mit ihm. Er will Euch aber nicht helfen, bevor Ihr ihm nicht etwas Süßes besorgt habt. Kauft deshalb im Kuriositätenladen den Schokoladendämon und schenkt ihn dem Magier. Er wird Euch von der Nachthexe Ravel Rätselschön erzählen und Euch erklären, daß Ihr einen Teil von Ravel brauchen würdet, um ein Portal öffnen zu können, das zu ihr führt. Diese Aufgabe erfüllt das Blut des Bordellmädchens, die Ravels Tochter ist. Bevor Ihr das private Sinnsorium wieder verlaßt, solltet Ihr einmal



Bringt dem Magier etwas Schokolade aus dem Kuriositätenladen, und er wird mit Euch reden.

Tips & Tricks-Hotline: 0190/87326813 (3,63 DM/Min.)

alle Sinnessteine ausprobieren, die Euch Erfahrungspunkte bescheren.

Unerfülltes Verlangen

Besucht das öffentliche Sinnsorium und redet mit Unerfülltes Verlangen. Begebt Euch anschließend zum Café im Westen des Bezirks der Kuratoren und redet mit dem alkoholabhängigen Magier. Er kommt einfach nicht vom Alkohol weg. Da kommt dem Namenlosen ein Geistesblitz: Unerfülltes Verlangen könnte ihm doch helfen. Also berichtet Ihr ihm von ihr, und er wird sich dankbar erweisen.

Des Kopfflosen Kopf

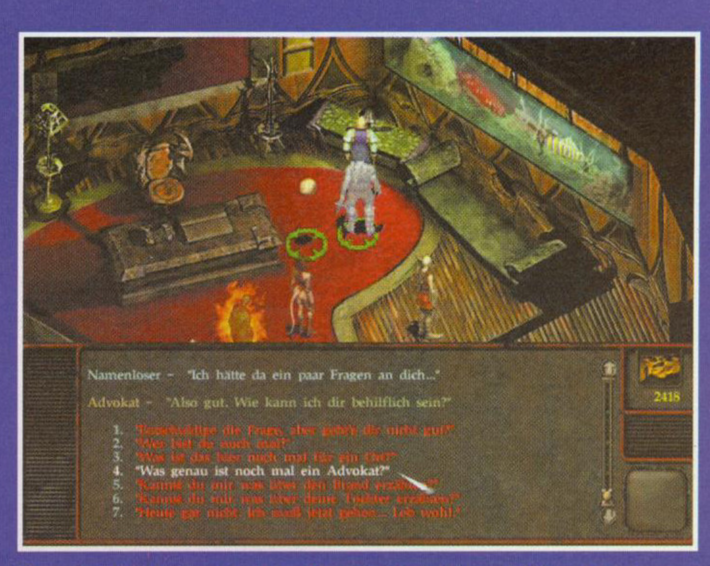
Ihr trefft im Empfangsraum der Festhalle auf einen Mann, dessen Kopf von ruchlosen Dieben gestohlen wurde. Diese gammeln momentan vor dem Kuriositätenladen herum, wo Ihr sie am besten einmal aufmischen solltet. Sie sind keine besonders gefährlichen Gegner, darum sollte es Euch nicht schwer fallen, ihnen den Kopf abzunehmen. Bringt ihn anschließend zu seinem Besitzer zurück.

Botschaften aus der Vergangenheit

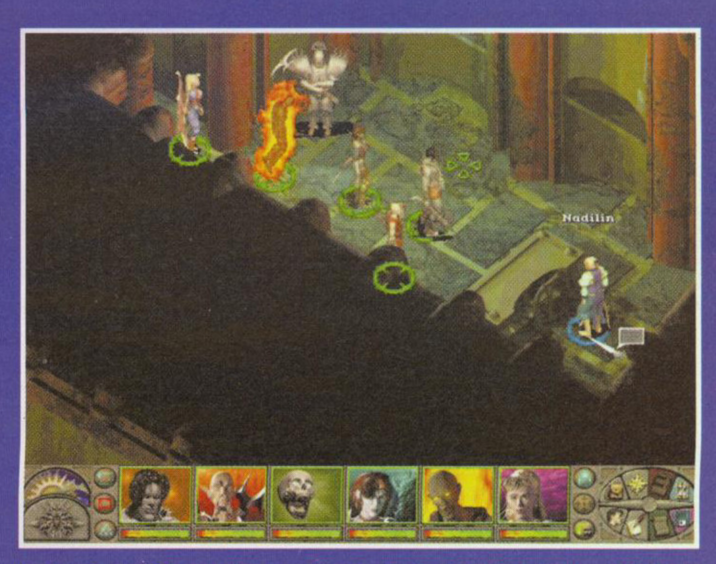
Begebt Euch in die oberen Kammern der Festhalle, in denen Ihr Euch übrigens auch ausruhen könnt, wenn Bedarf besteht, und redet mit der Angestellten. Den nordöstlichen Raum mit der Stahltür könnt Ihr mit dem Schlüssel der Festhalle öffnen. Ihr findet dort jede Menge Zaubersprüche und einen Dodekaeder. Benutzt Ihr diesen, werdet ihr feststellen, daß Ihr kein Wort davon versteht. Besucht deshalb Finam den Linguisten im Bezirk der Kuratoren, und sprecht ihn auf Euren Fund an. Er möchte Euch jedoch nur helfen, wenn Ihr sein verlorenes Journal wiederfindet. Dieses hat er im Bordell zur Befriedigung der intellektuellen Lüste im Nachttischschränkchen bei dem in einen Schrank verwandelten Zauberer liegen lassen. Knackt es auf und bringt dem Linguisten das Journal. Er wird Euch daraufhin vorlesen, was auf dem Dodekaeder steht. Ihr erhaltet die Nummer eines Testaments, das Ihr beim Advokaten Iannis abholt. Ihr bekommt von ihm einen Beleg in die Hand gedrückt, mit dem Ihr die große Gießerei im Handelsbezirk betreten könnt.

Die große Gießerei

Zeigt den Wachen vor der Gießerei Euren Beleg, und Ihr werdet eingelassen. Gebt den Wisch im Anschluß daran beim Schreiber im Osten der Gießerei ab – Ihr erhaltet ein Faltportal zu Ravels Labyrinth. Dies könnt Ihr mit dem Blut von Kesai aktivieren. In der Gießerei gibt es noch einige weitere Quests zu lösen. Fragt zunächst Keldor, wie Ihr seiner Gemeinschaft beitreten könnt. Er trägt Euch zuerst auf, einen Gegenstand zu schmieden. Beschafft Euch dazu beim Schreiber die notwendige Ausrüstung und macht Euch dann an der Schmiede zu schaffen. Nachdem Ihr Keldor den erhaltenen Gegenstand gezeigt habt, müßt Ihr einen Mord aufklären. Sprecht dazu mit der Aufseherin Alissa und tragt dann solange gegenseitige Anschuldigungen zwischen Thildon und Saros hin und her, bis der eine sich als Mörder und der andere sich als Anarchist zu erkennen gibt. Wenn Ihr Keldor den Namen des Mörders verratet, erhaltet Ihr eine letzte Aufgabe. Redet dazu mit dem selbstmörderischen Sandoz im Obergeschoß. Ihr könnt es ihm entweder ausreden oder ihn mit einigen Worten seiner Tochter Sarossa, die sich in der Vorhalle des Hörsaals aufhält, beruhigen. Wenn Ihr Euch dafür entscheidet, Keldors Gemeinschaft beizutreten, könnt Ihr sie kurz darauf verraten. Sprecht dazu mit Bedai-Lihn auf der Empore. Sagt, daß Ihr nicht mit Keldors Lehren zufrieden seid, und sie beauftragt Euch, die Schreckensmaschine hinter den großen Toren in der Schmiede zu zerstören. Mit dem Abzeichen, das Ihr von Keldor oder Alissa erhaltet, erlangt Ihr Zutritt zur Maschine, die Ihr mit einigen Handgriffen zerstört. Für Bedai-Lihns nächsten Auftrag müßt Ihr Sandoz das antun, wovon Ihr ihn kurz zuvor abgehalten habt, sich selbst anzutun – die Leute werden an Selbstmord glauben... Wenn Ihr nun noch Bedai-Lihn zur Flucht verhelft, könnt Ihr sie anschließend gegenüber Keldor aller Untaten bezichtigen, selbst gleichzeitig aber heimlich Mitglied der Anarchisten werden.



Der Advokat händigt uns den Beleg auf, den wir brauchen, um in die Gießerei zu kommen.



Ihr könnt das Faltportal zu Ravel in der Gießerei beim Schreiber abholen

Aufräumen

Bevor Ihr das Labyrinth von Ravel betretet, solltet Ihr in Sigil die Hundertschaft kleiner Subquests abgeschlossen haben, um möglichst viele Erfahrungspunkte zu sammeln – vergleicht dazu die Notizen in Eurem Journal. Besucht alle Läden und verkauft überflüssige Ware, um Platz zu schaffen und Euch mit den besten Gegenständen einzudecken. Vor allem an Heiltränken solltet Ihr einen sehr, sehr großzügigen Vorrat anlegen. Ihr werdet nämlich nach dem Betreten des Portals eine lange Zeit nicht mehr nach Sigil gelangen.
Aufgrund interplanetarer Zeit- und Realitätsverzerrungen folgt der zweite und letzte Teil von Christian Pfeiffers Reiseführer in unserer nächsten Ausgabe. ■

ANSTOSS 3

Wir wollen Euch anläßlich der dritten Auflage des Fußballmanagers über den verzweifelten Abstiegskampf oder das öde Dümpeln Eures Lieblingsvereins im Mittelfeld hinwegtrösten (wenn's nicht grade die Bayern sind).
Also hat Euch Michael Steinkuhl die folgenden Tips zusammengestellt, die Euch wenigstens am Bildschirm ein Erfolgserlebnis bringen sollen.

Allgemeines

Durch einen kleinen Bug kommt Ihr sehr schnell an eine dicke Geldbörse. Vermarktet Eure Fanartikel selber und kauft von allem soviel wie nur möglich. Dann sollte Euer Kontostand wie von Zauberhand auf 4 Mrd. ansteigen (funktioniert mit Version 1.0; vielleicht wird der Bug mit einem Update behoben).
Wenn ein Spieler bis auf Form 5 gefallen ist, ist ein Einzelgespräch angebracht, indem Ihr ihn kritisiert.
Wenn das Vertrauen beim Vorstand sinkt, solltet Ihr die Aussprache mit dem Präsidenten suchen.
Falls Ihr mit Kapital nicht gut haushalten könnt, solltet Ihr Euch zu Beginn gleich vier Spieler einstellen und diese zu den reichsten Vereinen schicken (Manchester, Real Madrid, Barcelona, AC Mailand usw.). Dann spendet Ihr Euch selbst das gesamte Kapital dieser Vereine und die Sorgen sind fürs Erste vergessen.
Die Frische der Spieler ist sehr wichtig, achtet also darauf, daß sie nicht zu tief fällt. Wenn sie unter 40 gesunken ist, solltet Ihr ein Trainingslager besuchen und Eure Mannen dort ausruhen lassen.
Mit Eurem privaten Geld könnt Ihr an der Börse spekulieren – nutzt diese Option.
Die Attribute, die Ihr bei einem neuem Managerlevel verteilen könnt, solltet Ihr immer gleichmäßig auf alles verteilen.
Die Spielstärke für Euren eigenen Charakter ist nicht relevant. Es gibt genug Spieler die besser sind, deshalb solltet Ihr Eure Attribute nicht dafür verschwenden.



Wer würde da nicht gerne mitspielen?!?

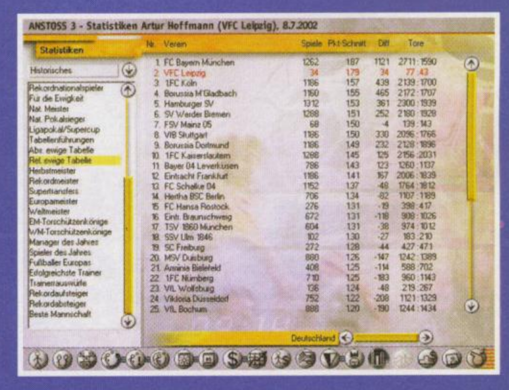
Wenn Euer eigener Verein an der Börse ist, könnt Ihr Euch selber Anteile kaufen, um einen Hebel gegen Eure Entlassung zu haben. Auf Dauer kann Euch aber auch diese Methode nicht schützen.
Wann immer Ihr einen Torwart einwechselt, bekommt Ihr eine Torchance. Wenn Ihr also in der 80. Minute noch zurückliegt, wechselt Ihr einfach den Keeper aus, und mit etwas Glück gibt's noch ein Tor.

Die Regionalliga

Zu Beginn der Saison solltet Ihr Euer Kader ausmisten, das heißt: Für die Positionen Innenverteidiger und Stürmer benötigt Ihr drei Spieler, für alle anderen nur zwei.
Hallen- und Strandturniere bringen Euch in dieser niedrigen Liga das nötige Kleingeld.
Kauft Euch alte Spieler (34 und älter), da diese viel billiger sind. So bezahlt Ihr beispielsweise für einen 35jährigen Spieler mit der Stärke 7 nur etwa 300 000 Mark, während ein 24jähriger Stärke 7 mehr als das Vierfache kostet.
Baut das Vereinsgelände nicht stark aus, höchstens einige Parkplätze, einen Eis- und einen Infostand.
Wenn Ihr nicht im ersten Jahr aufsteigt, wird es wegen der Finanzen sehr schwer. Also versucht Ihr, das Wunder Aufstieg schnell zu bewerkstelligen.
Verpflichtet Euch Spieler mit der Stärke 7 zur nächsten Saison für alle Positionen. Denn falls Ihr aufsteigt, habt Ihr es sehr schwer in der zweiten Liga.
Wenn Euer Kapital zu weit in die Miesen geht, solltet Ihr Euch überlegen, Teile Eures Vereinsgeländes zu verkaufen.
Jugendspieler können sehr gute und billige Ersatzleute sein. Also steckt Geld in die jungen Wilden.
Wenn der Aufstieg perfekt ist, solltet Ihr an Eurem Stadion etwas basteln. Die neue Liga bringt höhere Einnahmen durch Fernsehgeld, folglich könnt Ihr es ruhig etwas ausbauen.
Werft nicht zuviel Geld für einen Co-Trainer raus; einer mit der Kompetenz 6-9 reicht aus.

Die 2. Liga

9er sind in dieser Liga das Objekt der Begierde, Ihr solltet wiederum bei den älteren Spielern zuschlagen.

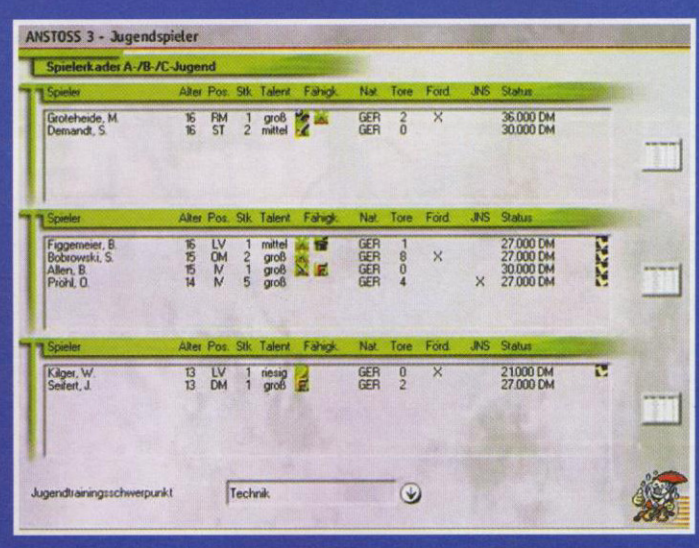


Erreicht so früh wie nur möglich die Champions League – auf das Geld wollt Ihr nicht verzichten!

Die Stärke Eures Teams müßte über 80 liegen, um oben mitspielen zu können, darunter ist der Abstieg zwar auch noch zu verhindern, ein Aufstieg dagegen fast unmöglich.
In der zweiten Liga könnt Ihr aus Eurem Verein eine AG machen, aber natürlich nur, wenn Ihr auch die ande-

Tips & Tricks-Hotline: 0190/87326813 (3,63 DM/Min.)

ren Voraussetzungen erfüllt habt – bemüht Euch also redlich.
Sollte der direkte Aufstieg nicht klappen, ist das nicht ganz so schlimm, die Zweite Liga ist vorerst auch kein schlechtes Pflaster.
Wenn Ihr merkt, daß der Abstieg nicht mehr zu verhindern ist, verlängert Ihr die Verträge Eurer Spieler nochmals, um sie für alle Ligen tauglich zu machen.
Dopingkontrollen werden in der Zweiten Liga wesentlich öfter durchgeführt, nehmt Euch demzufolge in Acht. Die Absteiger der Ersten Liga sind aufgrund Ihrer hohen Stärke (meist über 90) immer Favoriten für den Wiederaufstieg. Doch ein Kommentar aus Anstoss 3 beschreibt die Situation ganz richtig: “Auch eine blinde Katze findet mal ´ne tote Ratte...” Schenkt den Bitten und Vorschlägen Eurer Fans durchaus etwas Gehör, denn sie sind eine einträgliche zusätzliche Einnahmequelle. Baut auf Eurem Vereinsgelände ein Jugendinternat, um die jungen Talente besser zu betreuen.
Die Amateurmannschaft verliert zunehmend an Wert, da die Spieler zu alt und zu schlecht sind. Investiert also nicht mehr allzuviel Geld in sie.



Von so einer Jugendarbeit könnt Ihr zu Beginn nur träumen.

ler aus Eurer Mannschaft aus. Dadurch spart Ihr Euch das Gehalt und – wenn Ihr Glück habt – verbessert sich der Spieler während seiner Zeit dort noch.
Später werdet Ihr Angebote als Nationaltrainer bekommen, hier solltet Ihr nicht auf die Stärke der Mannschaft, sondern auf das Gehalt achten.
Wenn Ihr vorhabt, hinterher eine ganz bestimmte Nationalmannschaft zu übernehmen, solltet Ihr auf keinen Fall Spieler einbürgern, da dies nur einmal möglich ist, und Ihr Euch diese Variante für Euer Traumteam aufbewahren solltet (es kommen nur Angebote aus Europa).


Dank unserer Tips herrscht bald auch bei Euch solche Stimmung im Stadion – egal gegen wen Ihr spielt

Das Team von Preußen Dortmund. Hmm... Preußen in Dortmund???

Die 1. Liga

Spätestens jetzt ist der Gang an die Börse fällig. Nun sind alle Spielerstärken zugänglich, macht also auch Gebrauch davon.
Steckt viel Geld in die Jugendarbeit, denn starke junge Spieler bescheren Euch Traumablösesummen.
Leistet Euch durchaus auch mal unter der Woche ein kurzes Trainingslager.
Versucht unbedingt, in die internationalen Wettbewerbe zu kommen, denn dort gibt es noch mehr Geld von Zuschauern, vom Fernsehen und von den Sponsoren.
Baut jetzt Euer Vereinsgelände weiter aus. Diesmal muß ein neues Kassenhäuschen und ein Fanshop her. Außerdem solltet Ihr die Fanartikel-Vermarktung selbst in die Hand nehmen. Verhandelt selbst um die Fernsehgelder für den Europapokal. Je nachdem, was Ihr Euch zutraut, solltet Ihr den pauschalen Betrag nehmen oder Euch pro Heimspiel bezahlen lassen.
Die Eintrittspreise können gegen die großen deutschen Clubs wie Dortmund und Bayern ruhig um 25 Prozent erhöht werden – das Stadion wird garantiert trotzdem ausverkauft sein.
Prämien für Eure Mannschaft solltet Ihr nicht zahlen – es kostet viel Geld und hat keine Wirkung.
Die Wettfunktion könnt Ihr ruhig nutzen, wenn Ihr denkt, daß Ihr das Zeug zur Meisterschaft habt. Setzt auf Euer eigenes Team und verdient viel Geld.

Die echte Managerkarriere

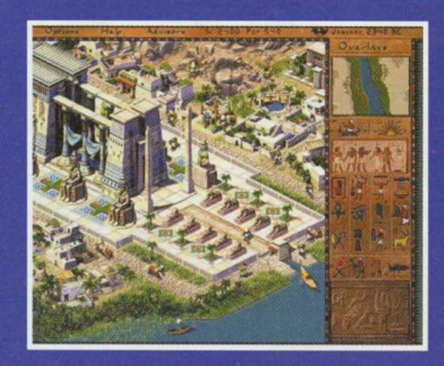
Zu Beginn solltet Ihr Euch immer das Team mit dem größtem Stadion aussuchen.
Das Gehalt spielt am Anfang nur eine untergeordnete Rolle.
Wenn Ihr beginnt, bekommt Ihr immer ein Regionalliga-Team. Solltet Ihr dort etwa zur Winterpause Euren Job verlieren, kriegt Ihr fast immer ein Angebot von einem abstiegsgefährdeten Zweitligisten. Speichert also ruhig mal und löst Euren Vertrag auf. Mit etwas Glück bekommt Ihr einen besseren Vertrag in der zweiten Liga.
Schnelles Geld läßt sich machen, indem Ihr ablösefreie Spieler zu Euch lotst und sie dann bei nächster Gelegenheit wieder verkauft. Kapital ist das, was Ihr dringend braucht, wenn Ihr aus einem kleinen, unbedeutenden Dritt-Liga-Club eine Europäische Topadresse machen wollt. Versucht also, die Summen, die Ihr für Gehälter zahlt, gering zu halten. Leiht junge Spie-

Vor einem Wechsel ins Ausland solltet Ihr Euch mit den dortigen Regeln vertraut machen: England zum Beispiel hat keine Winterpause, da dort 20 Teams in der Liga sind. Außerdem haben Pokalspiele Hin- und Rückspiel.
Nehmt nie zu lange Verträge an – falls Ihr aufsteigt, könnt Ihr nämlich erheblich mehr fordern.

Anmerkung

Wer lieber mit den Originaldaten spielt, der sollte im Internet die Site **www.spielefanpages.de.cx** aufsuchen und dort die Anstoss 3 Fanpages durchstöbern (z.B.: **www.crosswinds.net/-anstoss3/userfile.htm**), denn dort gibt es diese Informationen schon zum downloaden!!! ■

PHARAO



So leicht könnt Ihr den ungläubigen Archäologen beweisen, daß Pharaonen in Wirlichkeit eben doch über göttliche Mächte verfügten: Sucht zunächst das File Pharaoh_Model_Normal.txt und seht Euch seine Eigenschaften an, wo Ihr den Schreibschutz deaktiviert. Betrachtet die Datei nun per Notepad und verändert es entsprechend der Anleitung nach Belieben. Vergeßt nicht, den Schreibschutz vor dem nächsten Start des Spiels zu reaktivieren. Das Eintippen von Strg+Alt+Shift+C ermächtigt Euch zu einem göttlichen Spaß, als da wäre:

Pharaohs Tomb	Szenario gewonnen
Fury of Seth	Ärgert den alten Seth bis zur Weißglut...
Treasure Chest	+1000 Geldeinheiten in die Kasse
mockattack1	zwingt den Feind zu einem Landangriff
mockattack2	zwingt ihn zum Seeangriff
Bounty	die nächste Flut wird überraschend fruchtbar (benötigt: Osiris-Anbetung)
Mummys Curse	diesmal wird sie wenig überzeugend (ben.: Osiris-Anb.)
Pharaohs Glory	erhöht den Export um die Hälfte (ben.: Ra-Anb.)
Bird of Prey	vermiest der Konkurrenz den Handel (ben.: Ra-Anb.)
Supreme Craftsman	jemand füllt Euer Lager im Handumdrehen (ben.: Ptah-Anb.)
Noble Djed	versorgt Eure Produktionsstädten mit Ressourcen (ben.: Ptah-Anb.)
Typhonian Relief	schützt Militäreinheiten fern der Heimat (ben.: Seth-Anb.)
Seth Strikes	zerstört die stärkste Truppe einer Stadt und ihr Fort (ben.: Seth-Anb.)
Cat Nip	Füllt Märkte und Häuser mit Gütern (ben.: Bast-Anb.)
Kitty Litter	Die Pest wütet in der Stadt (ben.: Bast-Anb.)
Hippo Stomp	Happy Hippo-Effekt
Side Show	Hippo Generator (ben.: Hippos auf der Karte)

DELTA FORCE 2

Mit der Taste ^ ruft Ihr in einer Mission die Konsole auf. Mit unseren Cheats bereitet Ihr dem lästigen Realismus im Spiel ein für alle Mal ein Ende.

thetrooper	God Mode
diewithyourbootson	unendliche Munition
sunandsteel	Munition auffüllen
stillife	Unsichtbarkeit
revelations	8 Artillerieangriffe

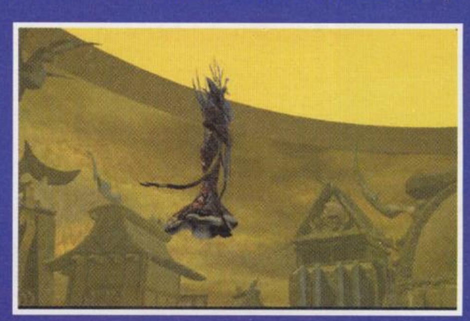
Vergeßt nicht, die Codes mit Enter zu bestätigen.



PLANESCAPE: TORMENT

Egal, ob man nach unserer Lösung vorgeht oder sich selbst durchschlägt – meist hat man nach dem Abspann das nagende Gefühl, man habe irgendwo in Sigil noch etwas versäumt. Zu spät? Keineswegs!

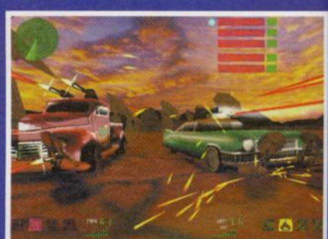
Sucht im File torment.ini nach dem Abschnitt [movies] und vergleicht mit unserer Liste, ob Ihr alle Zwischensequenzen gesehen habt. Nicht? Kein Wunder, ist bei einmaligem Durchspielen auch gar nicht möglich. Ergänzt die fehlenden Zeilen, und ihr könnt die restlichen im Spiel bequem übers Filmmenü anwählen.



BISLOGO=1	SS_ADETH=1	CARCERI=1	METEOR=1
TSRLOGO=1	ALYBIRTH=1	CRETURN=1	DRAGON=1
OPENING=1	DEATH=1	FORTRESS=1	T1ABSORB=1
SS_MSLAB=1	MAZE1=1	FORTDOOR=1	FINALE=1
SIGIL=1	CURSTD=1	ARRV_IGN=1	CONFLAG=1
TIME=1	OUTLANDS=1	ARRV_VHA=1	T1DEATH=1
SS_PHARD=1	BAATOR=1	T1ENTER=1	RUNE=1

INTERSTATE 82

Um Euer Wiedersehen mit den 80er Jahren etwas gemütlicher zu gestalten, drückt ihr während einer Mission ESC und tippt einen der folgenden Codes ein, gefolgt von einem weiteren ESC.



CUDDLE	Euer Fahrzeug wird unzerstörbar.
HUGS	Alle Fahrzeuge auf Eurer Seite werden unzerstörbar.
CARESS	Eure Munition wird aufgefüllt.
KISS	Euer Ziel wird zertört.
LOVE	Alle Gegner im Radarbereich werden zerstört.
SYRUP	Computergesteuerte Fahrzeuge werden eingefroren.
MRFREEZE	Hält die Zeit an.
IMLAME	Ihr überspringt die Mission.
NUKEME	Bewirkt Eure Selbstzerstörung.

Weitere versteckte Features könnt Ihr nutzen, indem Ihr im Spielverzeichnis folgende leere Dateien kreiert (z.B. mit dem Notepad):

Zz_autobahn.cfg	(damit Ihr fremde Fahrzeuge im Multimplayer-Modus anwählen könnt)
Zz_airlift.cfg	(um beliebige Missionen aus bestehenden Spielständen laden zu können)
Zz_creditline.cfg	(zum Aufheben der Geldlimiten in der Kampagne)

NOX

Das mag bei einem Rollenspiel ja etwas uncharakteristisch anmuten, doch Nox besitzt wie sonst nur 3D-Shooter eine Konsole für (u.a.) Cheatcodes. Zieht sie mit F1 hervor und gebt Racoiaws ein, um die Codes zu aktivieren. Nun hören folgende Cheats auf Eure Befehle:



help cheat	Listet alle Cheatcodes auf
set god	Unerschöpfliches Mana & God Mode
cheat ability	verändert Eigenschaften des Charakters
cheat health	Gesundheit auffüllen
cheat mana	Mana auffüllen
cheat level #	Level # erreichen
cheat spells	Zugang zu allen Zaubersprüchen
cheat gold #	beschafft # Goldstücke

RAYMAN 2



Damit Ihr die abgedreht-knuddlige Grafik von Ubi Softs neuster Rayman-Version ungestört geniessen könnt, seid Ihr uns über folgende Schummeleien sicher dankbar. Drückt dazu während dem Spiel ESC, um ins Menu zu kommen, und cheatet munter drauf los.

gothere	Level anwählen
glowfist	mehr Feuerkraft
gimmelife	+ 5 Leben
gimmelumz	+ 5 Lumz

NERF ARENA BLAST

Den geheimen Zugang zum Brutalo-Modus in diesem netten Spiel dürfen wir hier leider nicht abdrucken, Ihr müßt Euch also mit den Standard-Cheats begnügen. Und die funktionieren wie immer so: Konsole mit ^ aufrufen und Code eingeben.

god	Unverwundbarkeit
allammo	volle Munition für alle Waffen
fly	verleiht Flüüüüügel
ghost	schaltet die Kollisionsabfrage aus
walk	hebt den Effekt von fly und ghost auf
behindview 1	Tomb Raider-Perspektive
open x	zu Level ‚x' wechseln

Hmm... sind das nicht dieselben wie in Unreal? Dacht ich's mir doch! Ist ja auch die selbe Engine...

SPIELREGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

Future Verlag GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Rosenheimer Str. 145 H
81671 München

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Hardware-Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer Probleme mit einem Spiel hat, Cheats oder Lösungshilfen braucht, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)

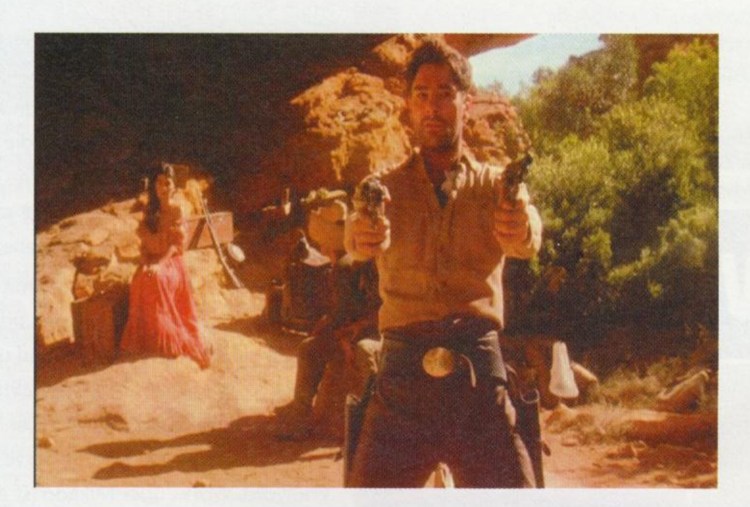
→

From Dusk Till Dawn 3

THE HANGMAN'S DAUGHTER

Chris Peller

Nach der enttäuschenden Fortsetzung „From Dusk Till Dawn 2: Texas Blood Money" von Scott Spiegel, gelingt Regisseur P.J. Pesce wenigstens mit „The Hangman's Daughter" ein halbwegs versöhnlicher Abschluß der von Robert Rodriguez initiierten Vampir-Saga. Der vorliegende dritte Teil schildert die Vorgeschichte des kultigen Splatterspektakels, nämlich wie die schöne Esmeralda als Santanico Pandemonium eine Karriere als blutsaugende Schlangentänzerin einschlägt. Im Original verdrehte in dieser Rolle die bezaubernde Salma Hayek den Männern die Köpfe und sorgte mit ihrer Performance für eine der denkwürdigsten Szenen des Films. Für das Prequel wurde die attraktive Schauspielerin allerdings nicht verpflichtet, der Zuschauer





muß mit der noch relativ unbekannten Aktrice Ara Celi vorlieb nehmen – bedauerlicherweise, denn Hayeks Ausstrahlung hätte der Produktion sicherlich nicht geschadet.

Die Geschehnisse sind zirka 100 Jahre vor George Clooneys und Quentin Tarantinos Aufenthalt im Titty Twister angesiedelt: Outlaw Johnny Madrid entkommt mit knapper Not und Mühe dem Galgen und flüchtet mit seiner Bande und Esmeralda, der Tochter des Henkers, in die Wüste. Der strenge Vater heftet sich natürlich an die Fersen der Gesetzlosen. Letztendlich treffen sämtliche Protagonisten in dem seltsamen Etablissement „La Tetilla Del Diablo" (dem späteren Titty Twister) aufeinander. Doch den Rivalen bleibt kaum Zeit, sich gegenseitig den Schädel einzuschlagen, da die Vampire schon auf ihr Abendessen warten. Und während das Blutbad im vollem Gange ist, erfüllt sich auch Esmeraldas Schicksal...



Pesce orientiert sich bei der Erzählstruktur ziemlich offensichtlich an Rodriguez' Streifen (beinahe könnte man von einem Remake sprechen) und fesselt den Zuschauer mit einer unterhaltsamen Western-Story, bevor die Geschehnisse in ein überzogenes, derb-blutiges Vampirgemetzel ausarten. Tatsächlich ist vor allem die zweite Hälfte des Films dank der exzellenten Arbeit der KNB FX Group nichts für empfindsame Gemüter. Zwar erreicht „The Hangman's Daughter" nicht die Klasse des Originals, ist aber für Splatterfreaks und Freunde von bissigem Horror auf jeden Fall sehenswert und läßt das überflüssige Sequel „Texas Blood Money" vergessen.

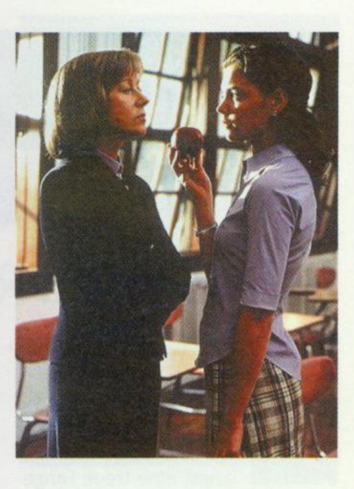
Austattung: Außer tadelloser Bild- und Tonqualität sind die zusätzlichen Features der DVD ziemlich mager ausgefallen. Lediglich eine Szene, die der Schere zum Opfer gefallen ist, schlummert als Bonus-Material auf der Scheibe. ■

From Dusk Till Dawn 3 – The Hangman's Daughter

Genre:	Horror-Western
Produktionsland/-jahr:	USA 1999
Format:	DVD (NTSC, Code
Regisseur:	P.J. Pesce
Darsteller: Marco Leonardi, Michael Parks, Rebecca Gayheart, Ara Celi, Sonia Braga	
Film:	★★★½
Austattung:	★★

Teaching Mrs. Tingle





Chris Peller

Mit seinen Drehbüchern zu „Scream" und „I Know What You Did Last Summer" etablierte sich Kevin Williamson als Autor von potentiellen Kinohits. Bei „Teaching Mrs. Tingle" schrieb das Multitalent nicht nur die Story, sondern führte auch gleich Regie. Das Resultat ist eine makabere Thrillerkomödie mit überraschenden Wendungen, bösen Gags und einer wunderbar fiesen Helen Mirren in der Titelrolle.

Musterschülerin Leigh Ann wird von der allseits verhaßten Lehrerin Mrs. Tingle fälschlicherweise des Betruges beschuldigt. Um dieses Mißverständnis aus der Welt zu räumen, sucht sie die Lehrerin zusammen mit ihrem Freunden am Abend in ihrem Haus auf. Die Situation gerät jedoch außer Kontrolle und die Pädagogin wird fortan ans Bett gefesselt in ihren eigenen vier Wänden gefangen gehalten. Ein Psychoduell zwischen Mrs. Tingle und den drei Schülern beginnt...

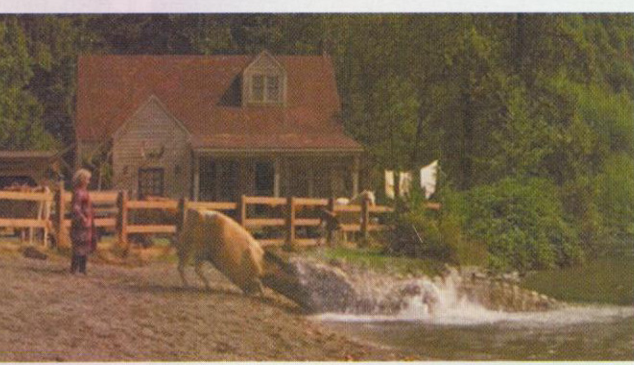
Austattung: Widescreen-Format und DTS-Ton sorgen für perfektes Kinofeeling, doch außer Trailer befinden sich für Cineasten keine besonderen Schmankerl auf der Silberscheibe. ■

Teaching Mrs. Tingle

Deutscher Titel:	Tötet Mrs Tingle
Genre:	Thriller
Produktionsland/-jahr:	USA 1999
Format:	DVD (NTSC, Code 1)
Regisseur:	Kevin Williamson
Darsteller:	Katie Holmes, Liz Stauber, Helen Mirren, Barry Watson, Michael McKean u.a.
Film:	★★★
Austattung:	★★

Ein umfassendes Angebot an Import-DVD's sowie Merchandising-Artikel bietet z.B.:
MARO GmbH
Gewerbestraße 5/1
71332 Waiblingen
Tel.: 07151/9 56 46 46
Fax: 07151/9 56 46 48
www.maro-gmbh.com

Lake Placid



Chris Peller

Eigentlich versteht es Regisseur Steve Miner, das Publikum in Angst und Schrecken zu versetzen. Schließlich drehte der 48jährige gleich zwei Teile der „Freitag der 13."-Reihe und sorgte mit „Halloween: H20" dafür, daß Michael Myers noch einmal Jamie Lee Curtis terrorisiert. Umso verblüffender ist, wie seicht dagegen „Lake Placid" daherkommt. Wenig originell versuchen in diesem Machwerk Hollywood-Größen wie (ein enttäuschend farblos agierender) Bill Pullman und Bridget Fonda ein monströses Krokodil zu fangen, das irgendwie in einen See gelangt ist und so ziemlich alles verschlingt, was sich so im Wasser und am Ufer herumtreibt. Auch das von Special-Effects-Guru Stan Winston („Das Relikt", „Terminator 2", „Predator", „Jurrassic Park" etc.) entwickelte Reptil sowie die wenigen, aber durchaus gelungenen Krokodil-Attacken können den Streifen nicht vor der Mittelmäßigkeit bewahren. Den komischen Momenten, etwa den Streitereien zwischen einem überheblichen Krokodil-Spezialisten (Oliver Platt) und dem örtlichen Sheriff (Brendan Gleeson), wurde viel zu viel Platz eingeräumt und darüber hinaus vergessen, daß „Lake Placid" eigentlich ein Monster-Schocker werden sollte. Zur kurzweiligen Abendunterhaltung reicht's unterm Strich aber trotzdem, schon wegen der herrlichen Performance von „Golden Girl" Betty White.

Ausstattung: Als Extras packte man ein Behind-The-Scenes-Feature, diverse Trailer und TV-Spots sowie Biographien der Mitwirkenden auf den Datenträger. ■



Lake Placid

Genre:	Horror
Produktionsland/-jahr:	USA 1999
Format:	DVD (NTSC, Code 1)
Regisseur:	Steve Miner
Darsteller:	Bill Pullman, Bridget Fonda, Oliver Platt, Brendan Gleeson, Betty White u.a.
Film:	★★½
Austattung:	★★½

Gorgeous

JACKIE CHAN ALS HERZENSBRECHER

Chris Peller

Auch in der westlichen Hemisphäre hat Asiens Superstar Jackie Chan längst eine treue Fangemeinde um sich geschart. Seine Filme locken das Publikum nicht zuletzt wegen der furiosen Actionszenen in die Kinos, zumal es sich das 46jährige Multitalent nach wie vor nicht nehmen läßt, alle Stunts selbst auszuführen. Im Laufe seiner Karriere hat sich Chan zwar beinahe jeden Knochen in seinem Körper (mitunter mehrfach) gebrochen und ist auch das eine oder andere Mal haarscharf am Tode vorbeigeschrammt, doch diese "Arbeitsunfälle" nimmt der Chinese ständig in Kauf.
Nach der amerikanischen Produktion "Rush Hour", für die er gemeinsam mit Chris Tucker vor der Kamera stand, drehte der Workaholic seinen nächsten Streifen wieder in Hong Kong. In "Gorgeous" ist der Martial-Arts-Experte allerdings in einer höchst ungewöhnlichen Rolle zu sehen. Normalerweise mimt Jackie einen wagemutigen Abenteurer oder pflichtbewußten Polizisten, in dieser Liebesgeschichte verkörpert er jedoch einen reichen Unternehmer und Frauenhelden.
Die Story: Die in einem Fischerdorf in Taiwan lebende Ah Bu (einfach hinreißend: Shu Qi) träumt von der großen Liebe. Eines Tages fischt das Mädchen eine Flasche, in der sich ein Zettel mit einer romantischen Botschaft befindet, aus dem Wasser. Hals über Kopf fliegt sie daraufhin nach Hong Kong, um dort ihren Märchenprinzen, den Verfasser der Nachricht, zu suchen. Tatsächlich findet sie den Absender der Flaschenpost (gespielt von Tony Leung), doch der ist schwul. Ah Bus Enttäuschung hält allerdings nicht lange an, denn sie lernt den charmanten Nick Chan (Jacky Chan) kennen. Schon bald entspinnt eine zarte Romanze zwischen den beiden. Nick ist aber nicht nur stinkreich, sondern auch ein berüchtigter Playboy...
Obwohl die romantische Thematik den Film eindeutig dominiert, gleitet der Streifen glücklicherweise nicht in eine zuckersüße Schnulze ab. Geschickt fließt in den Liebesreigen nämlich die eine oder andere Comedy-Situation ein, und natürlich kann Jackie Chan in ein paar wirklich superb choreografierten Actionsequenzen seine Kampfkunst demonstrierten. Ein besonderes Lob verdient die junge Schauspielerin Shu Qi (garantiert ein aufgehender Stern am Hong-Kong-Kinohimmel), die geradezu perfekt mit Filmveteran Chan harmoniert. Mit "Gorgeous" hat Regisseur Vincent Kok ein leichtes, beschwingtes Werk abgeliefert, einen – nicht nur für Jackie-Chan-Fans – unbedingt sehenswerten Beitrag des Asien-Cinema. Wann diese Romanze in Deutschland veröffentlicht wird, steht im übrigen noch nicht fest.
Ausstattung: Angenehm ist außer der hochwertigen Bild- und Tonqualität (Dolby Digital), daß zum Abspielen dieser Hong-Kong-DVD kein Player-Umbau vonnöten ist. Immerhin lassen sich bei der chinesischen Originalversion englische Untertitel einblenden, so daß es auch der Zuschauer, der nicht in Manadrin oder Kantonesisch bewandert ist, der Handlung folgen kann. Abgesehen vom Filmvergnügen befinden sich zudem relativ viele Specials wie Making Of, Trailer, Mitschnitt einer Pressekonferenz, Interviews und Biografien der Darsteller auf der Mehrzweckscheibe. ■



Bezugsadresse für "Gorgeous
MARO GmbH
Gewerbestraße 5/1
71332 Waiblingen
Tel.: 07151/9 56 46 46
Fax: 07151/9 56 46 48
www.maro-gmbh.com

GORGEOUS

Genre:	LOVE-STORY
Produktionsland/-jahr:	HONG KONG 19
Format:	DVD (NTSC, CODE 0)
Regisseur:	VINCENT KOK
Darsteller:	ACKIE CHAN, TONY LEUNG, SHU QI, YAM YIN CHAI, EMIL CHOW U
Film:	★★★★
Austaltung:	★★★½



THRILLKILLER

Batmans Rückkehr





Der schwarze Ritter der Großstadt tritt in den Hintergrund und macht Platz für den Nachwuchs (links)

Und auch die Feinde der Ordnung sind gefährlicher als je zuvor (rechts)

Fritz Effenberger

Sechzig Jahre Batman! Und zehn Jahre nach Frank Millers legendärem, düsteren und zynischen „Die Rückkehr des dunklen Ritters" unternimmt Carslen einen neuen Anlauf. Weitere, bis zum heutigen Tag verborgene Vorgänge in Gotham City werden endlich enthüllt. Robin und Batgirl in Gefahr! In der neuen Thrillkiller-Reihe (Autor Howard Chaykin, Zeichner Daniel Brereton) erscheint in Kürze der zweite Band dieser beeindrucken Graphic-Novel. Anläßlich von „Thrillkiller62" versinkt Gotham City im Rausch der Frühsechziger, nur daß es sich hier nicht etwa um Pazifismus, Rockmusik und freie Liebe handelt, sondern um fantastische, sinistre Drogen. Hier muß jedes erdenkliche Mittel ergriffen werden, um die Bewohner Gothams aus dem teuflischen Netz des Bösen zu befreien. ■

Die grüne Laterne

Plötzlich verschwindet seine (ebenfalls grünhäutige) Freundin Jade spurlos. Green Lantern rätselt herum, aber auch Jades Vater, der ehrwürdige Sentinel Alan Scott, weiß keinen Rat. Steckt Jades Bruder dahinter, der dunkle Obsidian? War es Jades Ex, der wahnsinnige Brainwave? Oder ein völlig Unbekannter? Und wer denkt sich solche Geschichten aus? Ist das nicht noch abgedrehter als neulich bei Gute Zeiten Schlechte Zeiten? Wird der Dino-Verlag außerdem die Flash-Reihe fortsetzen, obwohl deren Schöpfer kürzlich verschieden ist? ■

LARA AUF PAPIER

Tomb Raider

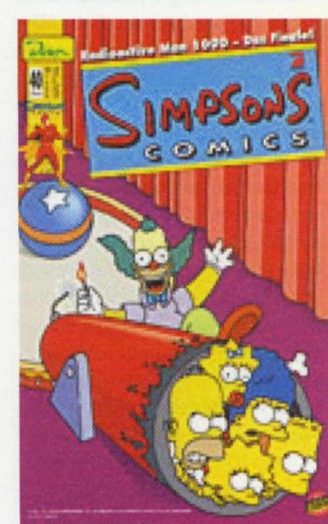
Das konnte ja nicht lange auf sich warten lassen. Die weltbekannte Archäologin mit dem roten Zopf wird nun auch noch Comic-Star. Ehapa hat sich ein Herz gefaßt und versorgt nun auch Comicleser und Computerspieler auf Urlaub mit den spannenden Geschehnissen in Dungeons, Pharaonengräbern und abgelegenen Bergtälern. In zweimonatlichem Abstand werdet Ihr die Gelegenheit haben, die Abenteuer der flinken Bildschirmheldin auch in aller Ruhe auf Papier betrachten zu können. ■

Fräulein Lara macht Mickimaus und Superman Konkurrenz

HOMER! NEIN!

Die Simpsons 40

Wird Homer 40? War er das nicht neulich schon? Nein! Der vierzigste Band der Simpsons-Comic-Reihe erschien im Dino-Verlag. Diesmal fädelt Krusty der Clown einen teuflischen Plan ein, der sein finanzielles Überleben sichern soll. Zu diesem Zweck verpflichtet er die schrecklichste und netteste Familie, die wir kennen, in seiner Show als „Stars" aufzutreten. Natürlich gratis. Das Unheil ist vorprogrammiert. Außerdem in dieser Folge: Radioactive Man 1000, in neuem Cape, mit alten Feinden.. ■



Da kann man ja ganz gelb werden, im Gesicht

KURZGESCHICHTE

Nicht in Ordnung

Joe Nettelbeck

Spazieren Sie am Sonntagnachmittag gern durch Ihre Stadt? Und glauben Sie dann, daß alles in Ordnung sei? Nun, ich darf Ihnen versichern, daß es sich keineswegs so verhält. Und damit meine ich nicht all jene Vorkommnisse, die Sie zweifellos kennen – oder deren Existenz Ihnen zumindest ganz generell bewußt ist.

Dort die Ecke, hinter der vorige Woche das Mädchen überfallen wurde, hier die Gasse, in der letztes Jahr eine Horde von Glatzen Jagd auf einen machte, der aus Kenia kam, und da drüben das Cafe, wo vor einem Weilchen ein Koffer mit Banknoten den Besitzer wechselte. Ach, das mit dem Koffer können Sie ja nicht wissen, das ist noch nicht aufgeflogen. Aber egal, diese Art von „nicht in Ordnung" meinte ich ohnehin nicht... Nein, es geht mir um sehr viel beunruhigendere Dinge. Es geht mir darum, daß etwas auf einer fundamentalen Ebene NICHT IN ORDNUNG ist! Was ich damit meine? Nun, sehen Sie, es gibt doch beispielweise so etwas wie Geometrie. Links ist links, Norden ist Norden, ein rechter Winkel hat 90 Grad, und wenn zwei Menschen auf der Straße zu einem Ziel gehen, das von ihrem gemeinsamen Startpunkt aus gesehen ungefähr in derselben Richtung liegt, dann werden sie ihren Weg nicht damit beginnen, daß sie in verschiedene Richtungen auseinandergehen, nicht wahr? Nein, das werden sie für gewöhnlich nicht tun, umso weniger, wenn der Weg der einen Person geradezu vom Ziel wegführt, statt zu ihm hin. Sie wissen immer noch nicht, worauf ich hinaus will? Das liegt doch auf der Hand – ich kenne einen solchen Ort, an dem die unmögliche Geometrie verschiedene Richtungen aufzwingt, aber doch praktisch zum selben Ziel führt. Er liegt in meiner Stadt nahe der Stelle, an der ich wohne. Dummes Zeug? Eine ungewöhnliche Straßenführung? Eine unmerkliche Krümmung der Fahrbahn, die den einen Spaziergänger bald wieder in die richtige Richtung lenkt, ohne daß er sich dessen bewußt wird?



Armalion

DAS TABLETOP-SPIEL DES SCHWARZEN AUGES

Joe Nettelbeck

Bekanntlich gibt es Pen & Paper-Rollenspiele, Live-Rollenspiele, Computer-Rollenspiele, Strategiespiele jeder Art und Sorte – aber was ist ein Tabletop? Nun, die extreme Fassung dieser Art von Zeitvertreib sieht ungefähr so aus: Eine Horde eigenartiger Individuen belagert übers Wochenende Mutterns Wohnzimmertisch (oder besser noch die ausgeräumte Garage von Vattern) und manipuliert dort an Dutzenden, wenn nicht gar Hunderten von bunt bemalten Fantasy-Zinnfiguren herum.

Was wie Wahnsinn klingt, hat doch Methode, denn hier geht es um die Simulation von großformatigen Schlachten, und die folgen strengen Regeln. Die Kampfsysteme von Rollenspielen sind mit so etwas für gewöhnlich überfordert, da sie für Auseinandersetzungen gedacht sind, an denen allenfalls zehn bis 15 Personen bzw. Figuren teilnehmen. Also gingen die Freunde solcher Mega-Metzeleien dazu über, sie durch Figuren zu visualisieren, passende Regeln zu entwerfen, mit Linealen Entfernungen nachzumessen und dergleichen mehr. Höre ich da Hohn und Spott, womöglich von der älteren Generation? Kein Grund für Sticheleien, denn sowas gab es im Prinzip schon zu Kaisers Zeiten, nur handelte es sich bei den Zinnsoldaten nicht um Orks oder Elfen-Bogenschützen, sondern um Blüchers Reiterei und Wallensteins Spießgesellen.

Die Basisbox

„Armalion" imitiert nun ebenfalls solche Gefechte vor dem Hintergrund der Welt des Schwarzen Auges, wobei die reichhaltige Geschichte des deutschen Fantasy-Rollenspielsystems natürlich genügend Material bereithält. Insbesondere konzentriert sich das Spiel auf den sogenannten „Orkensturm", einen jahrelang dauernden Heerzug der Orks durch die Nordländer und schließlich sogar bis ins Kaiserreich hinein (wer mehr über dieses Szenario wissen möchte, sollte sich die bei Bastei erschienene Romantrilogie „Das Jahr des Greifen" von Bernhard Hennen besorgen oder viel-





leicht einmal einen Blick auf die bisherigen drei DSA-Computerspiele von Attic werfen, nämlich „Die Schicksalsklinge“, „Sternenschweif“ und „Schatten über Riva“). Natürlich kann man aber auch jeden beliebigen anderen Fantasy-Krieg mit Armalion simulieren, wie der kreativen Phantasie im Bereich des Eigenbaus von Landkarten oder gar richtigen Gips- und Pappmaché-Geländen ohnehin keine Grenzen gesetzt sind. Ja, für viele Leute ist genau das sogar der hauptsächliche Spaß bei der ganzen Sache.

Die eigentlichen Gefechte sind trotz des vielfältigen Drumherums eher einfach zu handhaben: Im Grunde beruhen alle Handlungen darauf, daß die verschiedenen Figuren eine unterschiedliche Reichweite haben, und die wird mit Hilfe des Lineals, ausgehend vom Standsockel der Plastik, zweifelsfrei ermittelt. Hinzu kommt noch, daß die Armalion-Regeln verschiedene Schwierigkeitsstufen berücksichtigen. Einsteiger und Warmduscher halten sich da eben an die einfache Handhabung, während Millimeterfuchser und professionelle Heerführer das verschärfte Reglement verwenden können.

Die für ca. 100 Mark erhältliche Basispackung enthält ein 80seitiges Regelbuch, zwei beliebig zusammenlegbare, großformatige „Landkarten“ aus Papier, diverse Marker, Buttons, grafische Spielelemente, Zauber-Karten, vier 20seitige Würfel und nicht zuletzt je fünf Zinnfiguren der Orks und der Kaiserlichen Ritter – die freilich erst noch bemalt werden müssen, damit sie richtig gut aussehen.

Armalion-Ergänzungen

Derweil sind auch schon etliche Erweiterungen erschienen, wie z.B. die 55 Mark teure Großpackung **Zauberey und Göttermacht** mit detaillierten Magie-Regeln sowie allen damit zusammenhängenden Zauberkarten, Schablonen, Markern und dergleichen. Das Ergänzungs-Set **Helden und Einheiten** (ca. 20 DM) enthält genau dies, nämlich Einheitenkarten, also formalisierte Beschreibungen für das Kampfverhalten von Goblins, Zwergen, Skeletten und anderen im Hauptregelwerk weniger berücksichtigten Bewohnern Aventuriens. Last not least ist natürlich eine breite Palette von weiteren Zinnfiguren erhältlich – von Rittern und Kavallerie bis hin zu goblinischen Wildschweinreitern. Die Packungen enthalten fünf bis zehn Figuren und kosten zwischen 50 und 70 Mark. ■



Ein singuläres Phänomen, das sicher irgendwelche erklärbare Ursachen hat?

Ich will Ihnen was sagen: Zum einen ist dies nicht die einzige Stelle dieser Art. Mir ist in meiner Stadt noch eine weitere bekannt, und die Zwei ist in diesem Zusammenhang eine völlig unglaubwürdige Zahl, ist es nicht so? Ich meine, ein einzelnes Phänomen – gut, das ließe ich mir noch gefallen. Aber zwei? Nein, wenn es zwei gibt, dann gibt es auch fünf. Oder zehn. Oder 400. Oder 28.000... Auch in Ihrer Stadt; achten Sie mal darauf!

Und zum anderen habe ich mir die fraglichen Punkte natürlich mal auf dem Stadtplan angesehen. Dort sieht alles ganz normal aus. Die Wege gehen in die richtige Richtung, links ist links, und ein rechter Winkel hat 90 Grad. Nur in Wirklichkeit ist es eben anders. In Wirklichkeit führen Straßen in verschiedene Richtungen, auch wenn man so oder so zum Ziel gelangt...

Woran das nun also liegt, fragen Sie? Ich habe nicht den leisesten Schimmer! Eine n-dimensionale Raum-Zeit-Krümmung, eine Falte im Gewebe des Universums, ein Schwarzes Loch – ich habe keine Ahnung. Ich kann Ihnen nur eines sagen, und das erschreckt mich zutiefst: Irgendwas ist nicht in Ordnung...

ANHANG: Beurteilung der Abschlußarbeit des Studenten Quoss na Grmpfl, Mitglied der Universitität der syntronischen Weltenschöpfung, Planet Murgel „Die Arbeit weist einen bedenklichen Hang zu bizarren Skurrilitäten auf, läßt erhebliche Mängel im Bereich der KI erkennen und beinhaltet schwerwiegende Bugs bei der Einfachen Geometrie. Zur Untermauerung dieses letzten Punktes fügen wir obenstehende, von einem der Sims verfaßte Story bei, die solche Unregelmäßigkeiten exakt und unwiderlegbar beschreibt. Die Arbeit wird mit „Ungenügend“ bewertet, Student na Grmpfl erhält zum nächsten Prüfungstermin die Gelegenheit zur Wiederholung.“

ALIEN TEENAGER BEDROHEN DIE ERDE

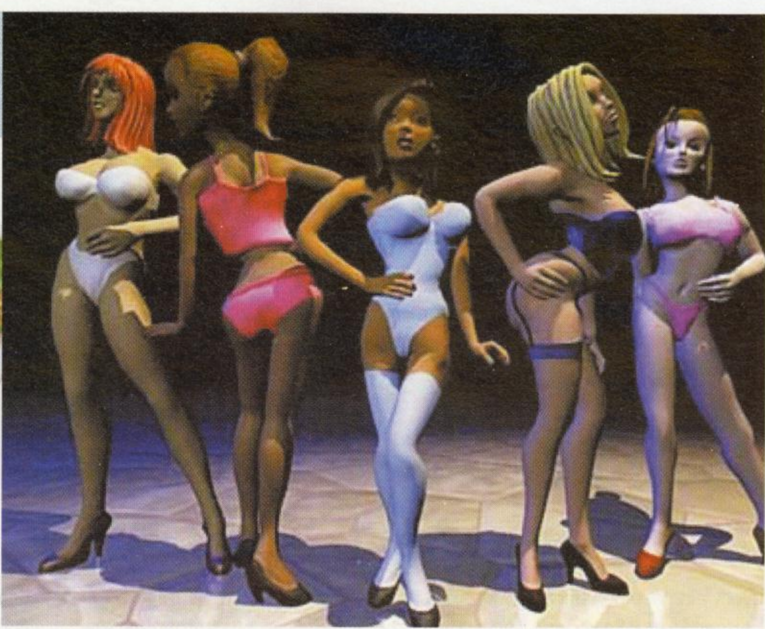
Panty Raider

Fritz Effenberger

Wenn ich das alles richtig verstanden haben, planen Simon & Schuster, denen wir auch solche Perlen wie "Deer Avenger" (Haltlose Hirsche metzeln Menschen mit kreischenden Kettensägen und röhrenden Raketenwerfern) zu verdanken haben, einen weiteren Blitzkrieg gegen die geistige Gesundheit unserer Jugend. In "Panty Raider – from here to Immaturity" wird ein Schreckensszenario beschrieben. Unirdisch unreife Aliens überfallen die Erde und drohen, sie mit furchterregenden Alienwaffen zu vernichten. Doch gerade noch rechtzeitig fällt ihnen ein Unterwäschekatalog in die fremdartigen Greiforgane. Betört von soviel Schönheit, steht ihnen der Sinn ab sofort nicht mehr nach Zerstörung, sondern nach Abbildungen duftigen Spitzentülls auf zarter weiblicher Haut. In Unkenntnis der irdischen Verhältnisse kidnappen sie einen in jeder Hinsicht unfähigen Teenager namens Nelson, einen echten Prototyp der Slacker-Generation, der sogar für einen Nerd zu schlaff ist. Auf eine abgeschiedene Tropeninsel gebeamt, muß er dort mit einschlägigen Hilfsmitteln wie kalorienfreien Minzpastillen und Kreditkarten verschiedene Supermodels verführen. Einziger Zweck seines Strebens ist es allerdings, die Damen in oben erwähnter Unterwäsche scharf (in mehrfacher Hinsicht) abzulichten. Das alles geschieht unter Zeitdruck, die Uhr tickt unerbittlich, die Aliens warten nicht gerne und haben ihre abstoßenden Tentakel schon direkt am Feuerknopf plaziert. Nur Nelson (bzw der verwirrte Computerspieler) kann die Welt retten. Uff. Kann sowas eigentlich nur Amerikanern einfallen? Dort, im Mutterland der Teenagerbewegung, soll das Machwerk schon ab Mai erhältlich sein...



Da hat's ja mal geklappt, mit der Nachbarin



Welches Schneckerl hätten's denn gern?



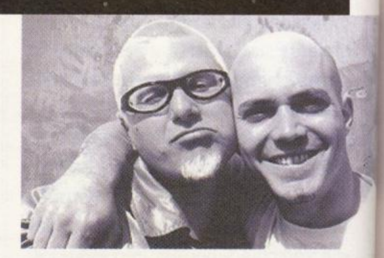
Chaos und Verzweiflung beim Angriff der unirdisch unreifen Aliens

CD-TIP

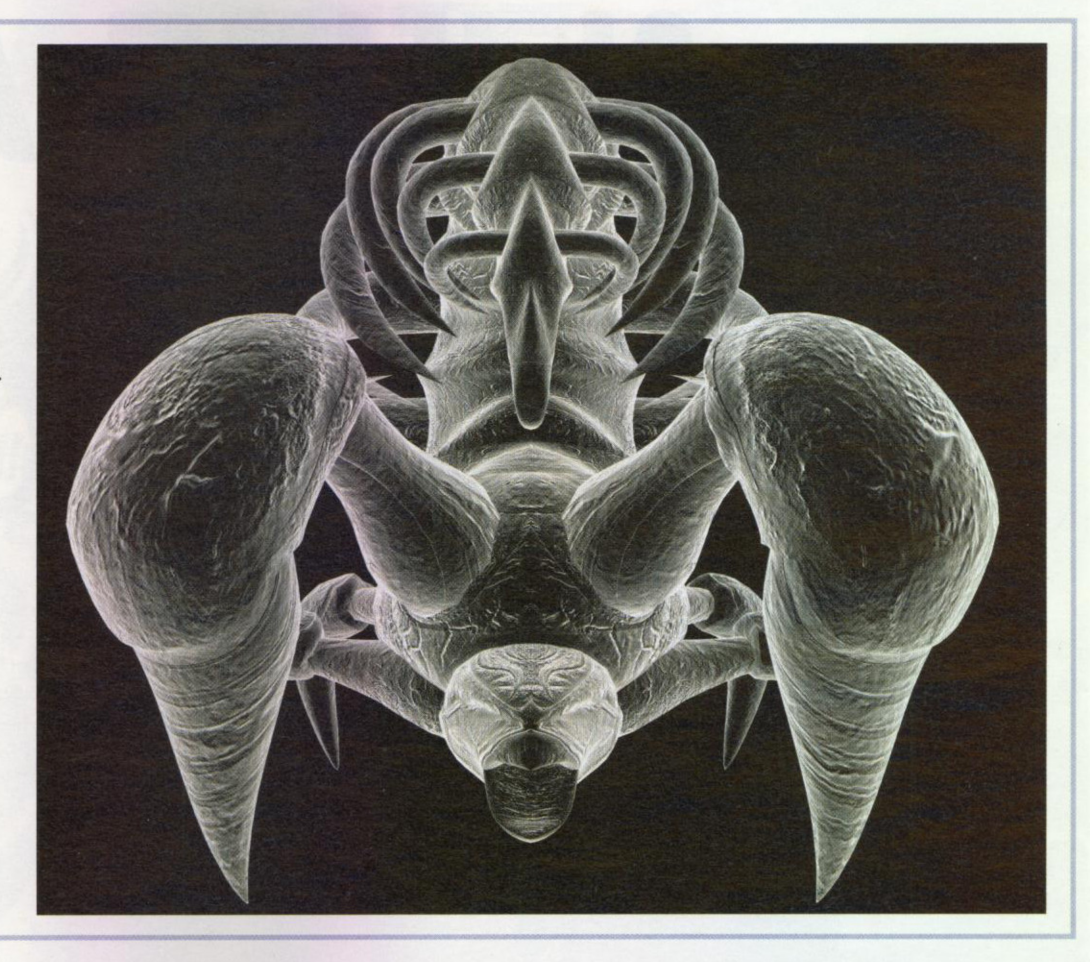
Mundstuhl

Chris Peller

Noch vor eineinhalb Jahren galt das Comedy-Duo Ande Werner und Lars Niedereichholz alias Mundstuhl weitestgehend als Geheimtip. Mit ihrer jüngsten, einstündigen Attacke auf das Zwerchfell gehören diese Zeiten jedoch endgültig der Vergangenheit an. Auf Anhieb landete das mit "deluxe" betitelte Werk nämlich auf Platz 5 der Album-Charts. Und zu Recht, laufen die beiden Hessen doch auf dieser Scheibe zu wahrer Höchstform auf. Daß dabei nicht jeder Scherz "politisch korrekt" ist, dürfte seit Ingo Appelt wohl keinen mehr stören. Schon die Begrüßung als Siegfried und Roy treibt dem Hörer vor Lachen die Tränen in die Augen. Und die kultigen Unterhaltungen von Dragan und Alder fehlen auf "deluxe" natürlich ebensowenig, wie neue Abenteuer der C- und F-Hörnchen, die sich diesmal auf eine Reise in die große Stadt aufmachen und in der Asservatenkammer eines Flughafens landen. Außerdem geben uns die beiden als Yeah und Man Nachhilfeunterricht in Sachen "Black History". Liedgut wird ebenfalls wieder präsentiert, wobei die Stücke der "Combos" Wurstwasser und Modern Fisting sicher die Highlights sind. Am Ende gibts auch noch Outtakes – erfreulich zu hören, daß die beiden Anarcho-Komiker bei ihrem genialen Schwachsinn manchmal selbst nicht ernst bleiben können. "deluxe" ist einfach ultrakorregd und voll konkred.



Geben auf ihrer zweiten CD richtig Vollgas: Mundstuhl



"Evolva" bot gleich eine wahre Fülle an vielversprechenden Kandidaten für das Monster des Monats. Den Zuschlag erhielt letztendlich der zähe, zweite Endgegner aus dem achten Level.

DIE RENAISSANCE DER VOLKSEIGENEN RECHENMASCHINEN

KC - Der Kultcomputer



Der Triumph sozialistischen Computerbaus, der KC-85

Fritz Effenberger

Echte Computerenthusiasten wissen auch über die Anfänge unserer Lieblingsbeschäftigung Bescheid. C64, ZX 80 und Apple II sind Namen, die schon jeder einmal gehört hat. Aber wie steht es um den legendären KC 85? Den Glanz- und Gipfelpunkt der Personalcomputerentwicklung in der DDR? Das ist dann wieder mehr etwas für Spezialisten, die sich rund um die Cyber-Uni (die TU, um genau zu sein) in Dresden zu einem KC-Fanclub zusammengefunden haben. Mit besonderer Liebe zur digitalen Antiquität wird hier nicht nur das Andenken der sozialistischen Hochtechnologie hochgehalten, sondern darüber hinaus auch weiter gepflegt. Trotz kleinerer technischer Beschränkungen wie 16 Kilobyte Arbeitsspeicher oder das Kassettenlaufwerk zur Datensicherung ist es auch heute noch möglich, Programme für den kleinen Leviathan aus den Werkstätten des VEB Mikroelektronik Wilhelm Pieck (nicht etwa Robotron) zu entwickeln. Selbst ein Hardware-Upgrade in Form eines Floppydisk-Anschlusses wurde ermöglicht. Aber warum tun junge Menschen so etwas, in Zeiten von herannahenden Gigahertzprozessoren und DVD-RWs? Originalton: "Nur weil die Pyramiden 4000 Jahre alt sind, reißt man sie nicht ab und baut Hochhäuser hin." Und weil kein anderes Betriebssystem einen so schönen Namen hat. "Cassette Aided Operating System" kürzt sich zu CAOS, ein Begriff, der bei Windows-Nutzern sicher spontanes Schmunzeln erzeugt. Na, wenn das kein Power Play Fetisch Thema ist? Weiterführende Informationen zum Kult-Thema erhaltet Ihr unter:

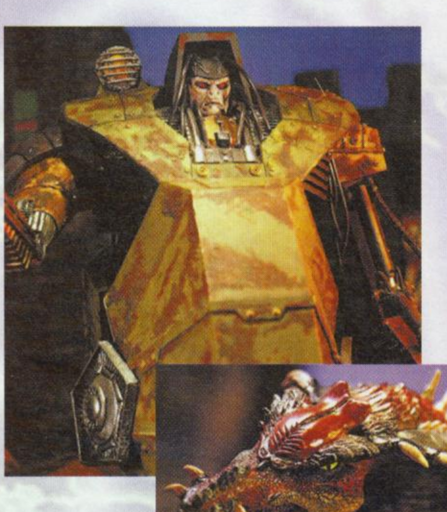
www.iee.et.tu-dresden.de/~kc-club
www.mobiltom.de/z1013.html
robotron.informatik.hu-berlin.de/diplom/index.html ■



Auch die Rückseite des KC überzeugt durch spröden Charme

→

NEUES AUS





ACTIONFIGUREN

Kooperation zwischen Origin und McFarlane

Zu dem Nachfolger von Ultima Online wird es auch Actionfiguren geben. Die Bilder wurden vor kurzem auf der offiziellen UO2-Site veröffentlicht. Mehr dazu auf www.uo2.com

IM MAI WIRD ALLES ANDERS

Flatrate der Telekom im Mai

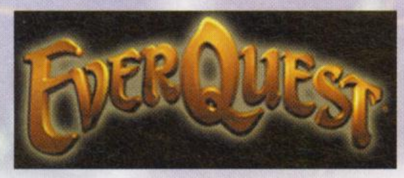
Nach der Ankündigung, neue Tarifmodelle speziell für den Onlinebereich zu realisieren, gab die Telekom nun bekannt, daß sie mit der Flatrate bereits im Mai starten wollen.



ACTIONFIGUREN DIE 2.TE

Auch für Everquest angekündigt

Wie auch für den kommenden Nachfolger von Ultima Online, soll es zu dem Online-RPG Everquest in naher Zukunft Actionfiguren geben.



GEGENOFFENSIVE

Arcor zieht nach

Nach der Ankündigung der Deutschen Telekom, bereits im Mai eine Flatrate für unter 100 Mark anzubieten, konterte Mannesmann Arcor ebenfalls mit der Mitteilung, ihr bereits bestehendes Angebot noch zu unterbieten.

DEM NETZ

EVERQUEST IM KINO

Verhandlungen laufen

Sony Interactive soll Verhandlungen mit Columbia TriStar bezgl. der Realisierung eines Kinofilms aufgenommen haben, der im Everquest-Universum spielen soll. SuperMegaMedia, die momentan an dem „Final Fantasy"-Film arbeiten, soll für die Umsetzung sorgen.

TO BOLDLY GO...

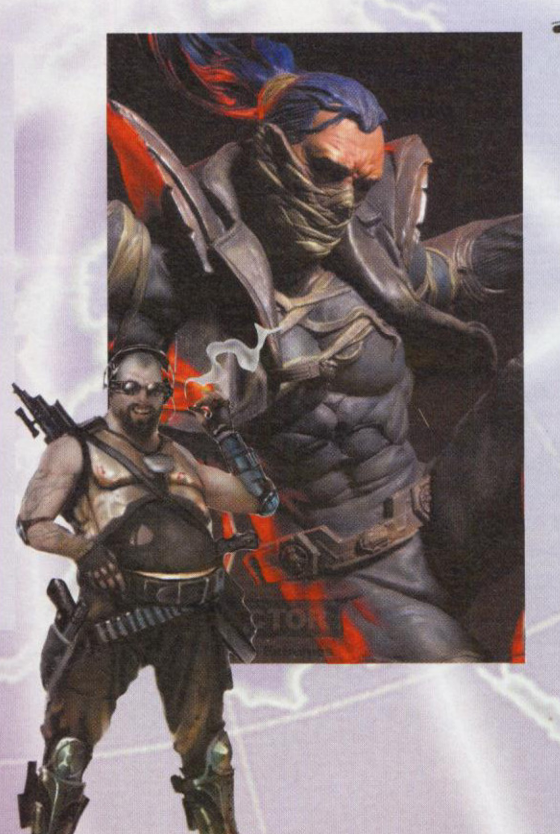
Online-Spiel im Roddenberry-Universum?

Gerüchten zufolge planen Verant – bekannt durch das Online-RPG Everquest – und Activision die Realisierung eines Online-Only-Spiels im „Star Trek"-Universum.

DARK SECTOR

Online-Welt auf „Unreal Tournament"-Basis

Digital Extremes hat eine actionlastige Mischung aus SciFi-Online-RPG und Egoshooter angekündigt, die auf die bekannte „Unreal Tournament"-Engine aufsetzen soll. Details findet Ihr unter **www.digitalextremes.com**



Abenteurer gesucht

Alle, die enttäuscht sind, daß wir anscheinend unser Online-Tagebuch zu den Akten gelegt haben,
können aufatmen: Es wird weitergehen. Nur diesmal seid Ihr gefragt! Denn, egal, ob Ihr in Britannia,
Norrath oder Dereth Euer Unwesen treibt, ist es bestimmt die eine oder andere Geschichte wert. Mit anderen Worten: Wir möchten von Euch Erlebnisberichte haben – ganz gleich, ob witzig, tragisch oder kämpferisch – nur spannend sollte es sein! Der von der Redaktion monatlich gewählte Gewinner erhält eine Vollversion eines aktuellen Titels.
Schickt uns also Euren Beitrag von maximal 3000 Zeichen, möglichst mit Screenshots an:
ppdiary@future-verlag.de

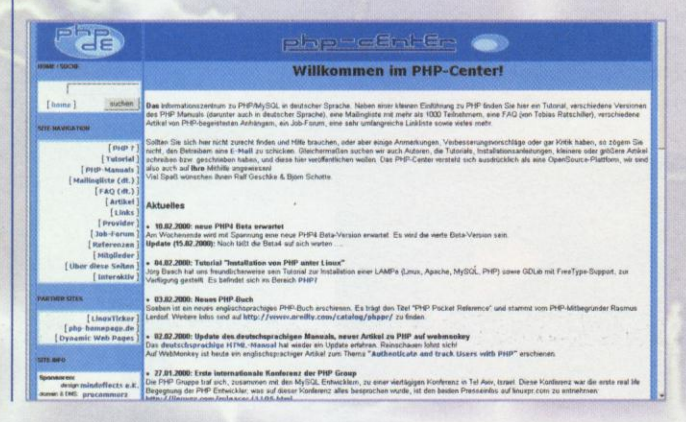
POWER PLAY Webtips



atenfriedhöfe, abgerissene Links und verschollene Server prägen oft den Ausflug ins weltweite Netz. Nur selten sind es die Informationen selbst, die Surfer ins Web ziehen. Interessant aufgemachte Angebote, kuriose Meldungen oder einfach witzige Ideen bilden das Salz in der Suppe. Monatlich begeben wir uns für Euch in den Onlinedschungel, um Famoses, Kurioses oder einfach nur Nützliches zu entdecken.

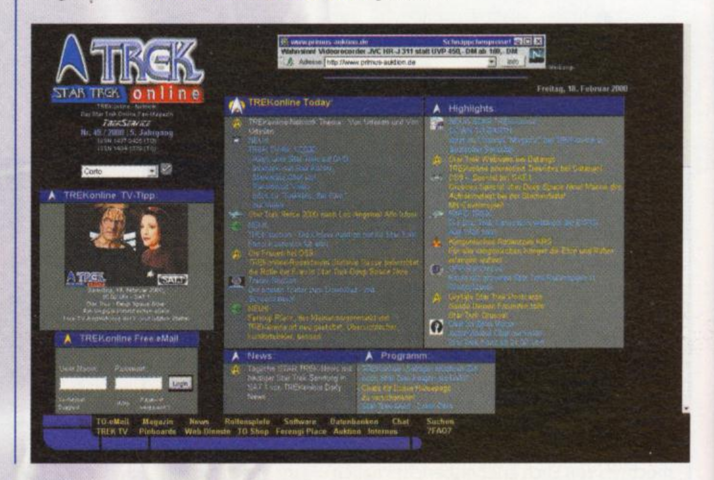
PHP

Die PHP-Scriptsprache wird zunehmend beliebter und viele Webdesigner nutzen mittlerweile die durchdachten Funktionen dieser Sprache. Diejenigen unter Euch, die ebenfalls an einer privaten Homepage basteln und Interesse an PHP haben, sollten mal einen längeren Besuch bei **www.php-center.de** einplanen. Neben ausführlichen FAQs und Tutorials erwarten Euch auch News von der Entwicklung der momentan aktuellen Beta4 sowie Programmbeispiele.



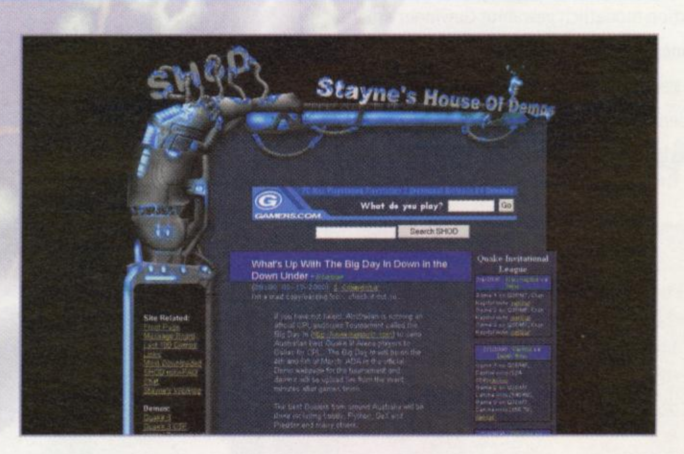
LIVE LONG AND PROSPER

Das „Star Trek“-Universum ist mittlerweile alt und groß. Und selbst wenn derzeit nur die Voyager ihren Weg nach Hause auf den Bildschirmen sucht, so ist ein Ende der wohl erfolgreichsten SciFi-Serie noch lange nicht in Sicht. Eine weitere Serie ist bereits in Planung, und ein neuer Kinofilm ist ebenfalls sicher. Unzählige Fansites machen das Surfen nach den informativsten Seiten nicht einfach. Besonders gut hat uns das Angebot von **www.startrek-online.de** gefallen.



STAYNE'S HOUSE OF DEMOS

Das FPS-Genre ist beliebt. Das zeigen nicht nur die hohen Verkaufszahlen, es sind auch die unzähligen Wettbewerbe und Ligen, die gerade bei Shootern sehr langlebig sein können. Wer sich von Euch für die Online-Szene interessiert und gerne mal das eine oder andere Match verfolgen möchte, sollte auf jeden Fall bei Stayne's House of Demos vorbeischauen. Zu fast jedem Shooter findet Ihr dort jede Menge Demos von Freundschaftsspielen, offiziellen Turnieren oder Ligen. Es macht nicht nur Spaß, sich die Dinger anzuschauen, auch der Lernfaktor ist enorm groß. Mehr unter **shod.gamers.com**



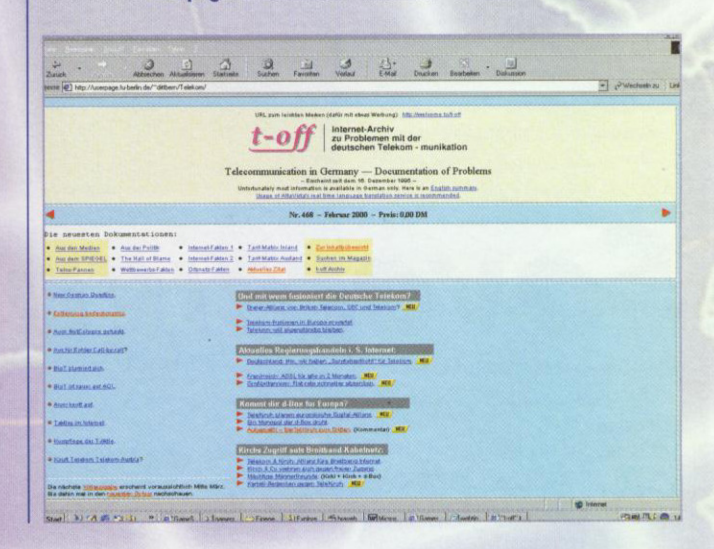
I WANT TO BELIEVE

Die Suche nach der Wahrheit der beiden FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully hat eine riesige Fangemeinde. Neben der offiziellen Seite von FOX gibt es mehr und mehr Fans, die der Serie auch im Web huldigen. Gefallen hat uns the Boomfactor. Neben News sind es gerade die vielen Hintergrundberichte, die uns gefallen haben. Alle X-Philes surfen unter http://connect.to/x-files



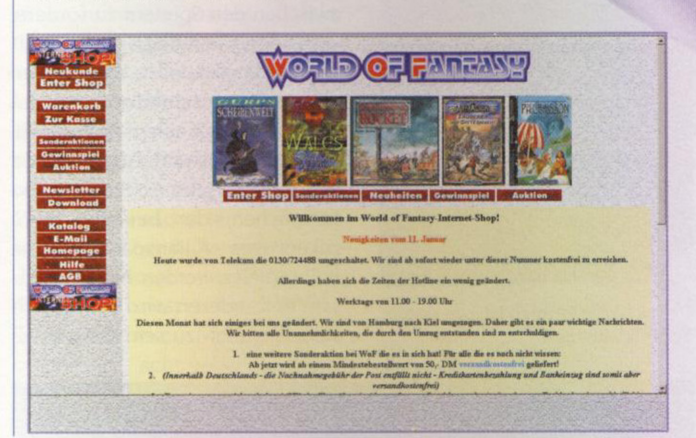
T-OFFLINE

Eine besonders interessante Site für alle, die dem deutschen, rosa Riesen keine uneingeschränkte Sympathie entgegenbringen, ist die „t-off"-Seite. News vom Telekommunikationsmarkt und zuweilen passende Kommentare von den Machern lassen oftmals unwirkürlich schmunzeln oder bei so manch offizieller Meldung laut loslachen.
Mehr unter userpage.fu-berlin.de/~dittbern/Telekom/



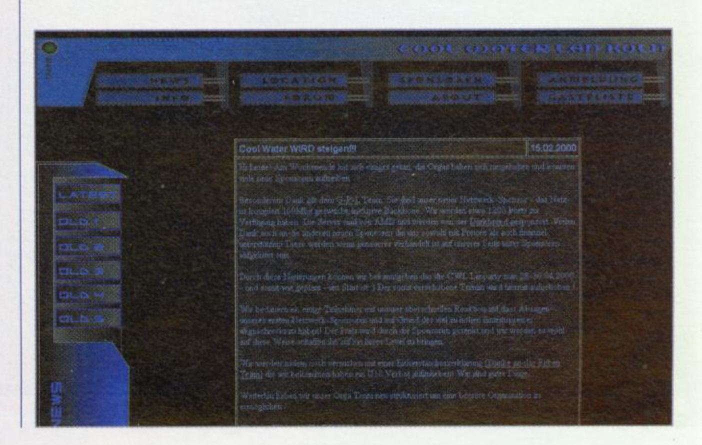
FANTASYSHOP

Für alle Freunde fantastischer Abenteuer in Form von Pen&Paper-RPGs und Tabletops, die aber kein Ladengeschäft in ihrer Nähe haben, sollten mal bei „World of Fantasy" vorbeisurfen. Fast alles zu diversen Systemen läßt sich hier finden und bequem bestellen. Katalog und Preisliste findet Ihr unter www.wof.de



KALTES WASSER

Nach der Gamers Gathering soll demnächst wieder eine LANparty stattfinden, die zwar nicht annähernd die Größe der „GaGa" erreichen will, doch in vielerlei Hinsicht die Dimensionen sprengen soll. Für die Stromversorgung beispielsweise haben die Organisatoren ungewöhnliche Mittel herangezogen. Es gibt nicht wenige in der Szene, die an ein Scheitern der Veranstaltung glauben, dennoch glauben wir, daß es etwas werden könnte und bei Erfolg ein gelungenes Wochenende verspricht. Mehr Infos findet Ihr unter www.part-one.de



Was wißt Ihr?

Natürlich suchen wir ständig nach Sites im Netz, doch Abgabetermine und andere Unwägbarkeiten hindern uns einfach daran, in Ruhe einen beschaulichen Surf-Nachmittag einzulegen. Wir alle haben unsere Lieblings-Sites, der Bookmark-Ordner ist bestimmt bei jedem randvoll Online-Angeboten, die auch andere kennen sollten. Schickt uns doch einfach Eure Lieblingsseiten, dabei soll es nicht in erster Linie um Spiele gehen. Nahezu alle Themen sind willkommen. Wohin? Natürlich an ppost@future-verlag.de



Fast wie im richtigen Leben wird die Luftüberlegenheit eine wichtige Rolle spielen, um einem Sieg überhaupt nahe kommen zu können

Kriegsschiffe mit luftigen Schutz

Sovereign



Eine Welt voller Diplomatie, Allianzen, Handel und Kriegen soll die Internet-Spielgemeinde noch in diesem Jahr bereichern.

Sovereign

GENRE:	Strategie
HERSTELLER:	Verant Interactive
ERSCHEINEN GEPLANT:	Winter 2000

www.station.sony.com/sovereign/

Maik Wöhler

Verant Interactive, bekannt durch das Online-RPG Everquest, bastelt nicht nur an der Fertigstellung des Add-Ons seines Rollenspiels. Eine zweite Entwicklercrew arbeitet schon seit geraumer Zeit an einem Online-Only-Echtzeitstrategiespiel, das in vielerlei Hinsicht neue Akzente im Genre setzen und selbst so manche etablierten Singleplayer-Kandidaten alt aussehen lassen könnte.

Die Programmierer versprechen eine ausgewogene Mischung aus diversen Subgenres der Strategie: Neben einem Ressourcenmanagement und Forschungsbaum sollen Diplomatie und der Aufbau des eigenen Volkes im Stile von Civilization ebenso eine große Rolle spielen. Bis zu 500 Spieler werden sich voraussichtlich auf einer Welt beharken, die, je nach Teilnehmerzahl, viermal so groß sein wird wie unsere heimische Erde selbst. Die Aussagen gehen noch einen Schritt weiter und es wird von einer theoretischen Größe gesprochen, die das 4000fache der Erde umfassen kann! Um die Interaktion zwischen den Spielern zu fördern, wird jeder Teilnehmer vor Spielbeginn ein virtuelles Ego wählen müssen. Unterschiedliche Berufsklassen, wie bei einem Rollenspiel, stehen zur Auswahl. Entsprechend des Berufes gibt es Stärken und Schwächen, die bei der Wahl zukünftiges Allianzpartner eine Rolle spielen werden. Nur gemeinsam mit anderen wird es möglich sein, siegreich zu sein. So gibt es



Der sichbare Bereich ist von der Technik abhängig



Generälen werden etliche Formationen zur Verfügung stehen



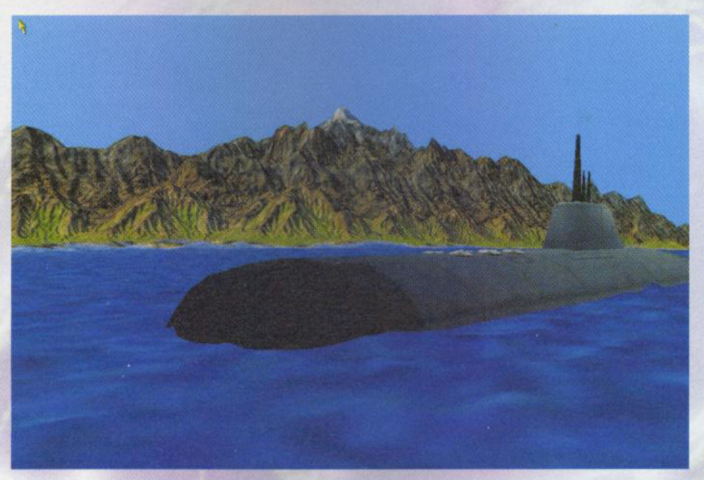
Ein Transporter wird von Jagdfliegern begleitet

beispielsweise den Wissenschaftler als Klasse, der unter anderem auch die Technik der Atombombe entwickeln kann. Dummerweise ist er nicht fähig, sie auch zu benutzen. Ein Spieler, der dem militärischen den Vorzug gibt, müßte als Alliierter herhalten, um diese Massenvernichtungswaffe auch effektvoll einsetzen zu können.

Da es sich bei Sovereign um eine permanent existierende Welt handeln wird, sollten die Entwickler an Mechanismen arbeiten, damit das frisch aufgebaute Imperium nicht vernichtend geschlagen wird, wenn man mal offline ist. Verschiedene Optionen werden derzeit besprochen und implementiert, um sie in späteren Betatests ausgiebig zu testen. Drei Möglichkeiten wurden bereits vorgestellt. Zum einen könnte es möglich sein, Verbündeten automatisch die Kontrolle des eigenen Landes zu übergeben. Eine andere Variante beinhaltet die Hinzunahme der KI, um sich der vitalen Funktionen zu widmen. Im Moment wird über die Variante nachgedacht, der künstlichen Intelligenz verschiedene Richtlinien mit auf den Weg geben zu können. Da jedoch jeder Spieler nur zu gut die eingeschränkten Fähigkeiten aktueller KI-Systeme kennt, wird wohl kaum jemand auf die Kontrolle des Computers vertrauen wollen. Die Programmierer rechnen mit der Bildung von Spielergemeinschaften, ähnlich einer Gilde bei Rollenspielen, die dann gemeinsam ihre Ziele verfolgen und entsprechend auf die Territorien ihrer Mitspieler, die offline sind, acht geben. Um über aktuelle Ereignisse weiterhin informiert zu bleiben, wird es Möglichkeiten geben, sich Nachrichten zukommen zu lassen. So können sich Herrscher durch Mails oder sogar ICQ über Angriffe oder Handlungen ihrer Allianzpartner informieren.



Kombinierte Flottenverbände auf dem Weg zur gegnerischen Küste



Ein U-Boot auf dem Weg zum Reparatur-Dock



Geleitschutz für Versorgungsrouten ist wichtig

Um sogenannten Powergamern keinen allzu großen Vorteil zu gewähren, wird es die Chance geben, vor jeder Partie die Möglichkeiten an offensiven Maßnahmen pro realem Spieltag zu begrenzen. Damit soll gewährleistet werden, daß noch junge Imperien bei Abwesenheit des Spielers nicht einfach überrannt und eingenommen werden. Die Entwickler sind sich jedoch darüber im klaren, daß es keinen 100 prozentigen Schutz vor Angriffen während der Offlinezeit geben kann und darf. Die kommenden Closed-Beta-Tests müssen erst zeigen, wie effektiv gewisse Methoden im praktischen Einsatz sind.

Besonders interessant klingt die Idee einer öffentlichen Spielerdatenbank. Jeder soll sich fortwährend über aktive Spieler informieren können. So werden beispielsweise speziell Daten gespeichert, die das Verhalten eines einzelnen gegenüber seinen Bündnispartnern auflisten. Ein Gamer, der mit Vorliebe schon diverse Allianzen ohne ersichtlichen Grund und vorherige Warnung gekündigt hat, wird es somit schwer haben, Partner in zukünftigen Spielen zu finden. Ein Ranking-System wird zudem die Fähigkeiten aller in Relation setzen, um gerade auch Neulingen die Möglichkeit zu bieten, mit den erfahrenen „Hasen" zusammenzuarbeiten. Bis zum Release wird allerdings noch jede Menge Zeit vergehen, ein öffentlicher Betatest scheint für den Herbst dieses Jahres realistisch. Die Ankündigungen von Verant klingen interessant und machen neugierig. Wir hoffen, auf der E3 mehr Details über das Gameplay selbst zu erhalten und werden Euch entsprechend informieren. Nach den mittlerweile etablierten Plattformen für die Egoshooter und Rollenspiele wird es auch langsam Zeit, daß das Strategiegenre im Internet entsprechend vertreten wird. ■

Everquest

RUINS OF KUNARK



Eines der erfolgreichsten Rollenspiele bekommt eine Erweiterung spendiert. Und die ist auch bitter nötig.

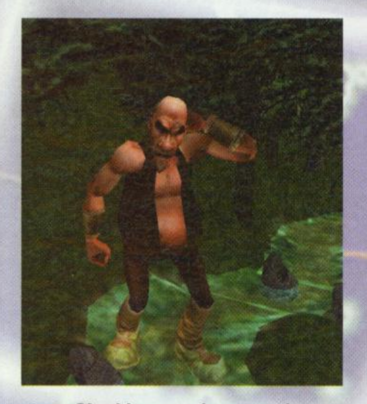
Everquest

GENRE:	Rollenspiel
HERSTELLER:	Verant Interactive
ERSCHEINEN GEPLANT:	April 2000

www.everquest.com



Stachelige Angelegenheit: Der Skorpion versperrt tatsächlich den Eingang.



Ein Fußbad kann wahre Wunder bewirken, selbst wenn als Unterlage bedauernswerte Abenteurer dienen



Willkommen bei der Neuinzsenierung des Dschungelbuches, diesmal mit etwas mehr Action ...

Maik Wöhler

Nach etwas mehr als einem Jahr des Releases von Everquest, wird die Fangemeinde voraussichtlich Ende April Nachschub erwarten dürfen. Die Entwicklung des Add-Ons „Ruins of Kunark" ist fast abgeschlossen und wird von vielen sehnsüchtig erwartet. Das Expansion-Pack wird einen komplett neuen Kontinent enthalten, der mit über 20 Zonen Newbies, aber auch die zunehmend frustrierten High-Level-Spieler ansprechen soll. Die Grenze des derzeit erreichbaren Niveaus von Level 50 soll angehoben werden. In den letzten Monaten waren Diskussionen im Gange, die von einer Anhebung bis Level 75 sprachen. Vor ein paar Wochen revidierte Verant alle vorherigen Aussagen und wollte sich noch nicht festlegen. Größtes Problem bei dieser Erweiterung dürften ehemals mächtige NPCs sein, wie beispielsweise die großen Drachen oder gar die Götter selbst, auf die in den letzten Monaten schon fleißig Jagd gemacht wurde. Denn sollte ein Spieler mit einem Level von 60 oder höher auf einen der berüchtigten Endgegner auf der alten Welt stoßen, dürfte dieser kein allzu großen Problem mehr darstellen. Aber genau das wollen die Entwickler vermeiden, denn die mächtigen Wesen der alten Kontinente sollen auch mächtig bleiben. Die Zeit nach dem Release wird zeigen, ob die Crew eine praktikable Lösung für das Problem finden konnte. Ein weiteres Manko, das zunehmend schlimmer wird, ist die Überbevölkerung. Mehr und mehr Spieler



beklagen die überlasteten Server. Der neue Kontinent wird, zumindest kurzfristig, in einigen Zonen der alten Welt für Entlastung sorgen. Es gibt jedoch viele Zweifler, die mehr Land nicht für die Lösung schlechthin halten. Vielmehr mangelt es Everquest an der Ausgewogenheit an Zonen für die vielen Levelregionen und anderen lohnenden Betätigungsfeldern, als der Kampf. Gerade Spieler, die einen Level von 40 und mehr erreichen, müssen feststellen, daß immer mehr Leute sich nur wenige Gebiete teilen müssen. Die Tatsache, das Kämpfen einen Großteil des Geschehens in Everquest ausmacht, erschwert diesen Umstand, da Jagdgebiete mit zunehmenden Levelniveau weniger werden. Die nach und nach geöffneten „Planes" können an diesem Zustand nichts ändern. Denn für kleine Gruppen sind diese Gebiete nicht geeignet. Bisher konnten nur größere Verbände, zumeist Gilden, die sehr organisiert vorgingen, diese Zonen „knacken" und das auch nur unter zum Teil hohen Verlusten.

Eine neue Rasse soll mit dem Expansion-Pack Einzug halten. Die Iksar, Echsenwesen, werden Abwechslung bringen. Aber auch bei diesem Feature wurden die Unkenrufe weit vor dem Release laut: Es wird befürchtet, daß zu viele die neue Rasse ausprobieren werden. Die Newbie-Zonen könnten hoffnungslos überlastet sein, was in Zonenzusammenbrüche ausarten könnte. Verant selbst behauptet, aus der Vergangenheit gelernt und genügend Gebiete für Anfänger kreiert zu haben. Doch wie viele Zonen werden benötigt, um 800 oder mehr Spieler auffangen zu können?

Als zum ersten Mal von dem Add-On die Rede war, wurde auch eine Revision der Trade-Skills versprochen. In der Praxis bewiesen sich die meisten Fertigkeiten als nicht profitabel, zeitraubend, wenig bedienfreundlich und einfach nur störend. Viele konzentrierten sich bereits nach wenigen Wochen nur noch auf das allgegenwärtige Kämpfen. Einer der meist genutzten Berufe ist noch immer das Schmieden, mit dem sich mittelfristig auch Geld verdienen läßt – das aber auch nur auf einem neu eröffneten Server. Denn nach relativ kurzer Zeit gibt es Rüstung und Waffen zur Genüge, die von anderen Spielern erworben werden können. Das letzte Jahr hat gezeigt, daß die Welt von Norrath über keinerlei funktionierende Wirtschaft verfügt. Geld spielt ab einem gewissen Level keine Rolle mehr. Die meisten Gegenstände werden nicht verkauft, nur noch getauscht. Es ist still um die Berufe auf Norrath und die versprochenen Veränderungen geworden. Auf der offiziellen Website wird eine Revision bei den Features nicht einmal erwähnt.

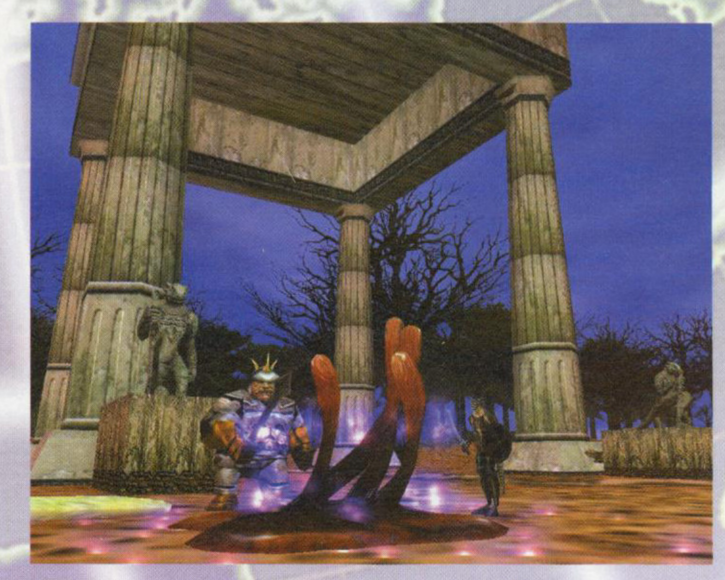
Grafisch wird das Add-On viel zu bieten haben. Mehr Polygone und größere Texturen sollen für üppigere Variation sorgen. Trotz der vielen positiven Aspekte, die „Ruins of Kunark" sicherlich mit sich bringen wird, darf niemand die Probleme aus den Augen verlieren, mit denen Everquest zu kämpfen hat. Es scheint so, daß Verant mit dem Release des Kontinents keine der wichtigen Probleme bekämpfen will. Wie in den letzten Monaten verlieren sich die Entwickler in zumeist unwichtigen Details, während die vitalen Funktionen des Spiels unverändert bleiben. Das Expansion-Pack wird für viele Fans genau das Richtige sein und entsprechend Spaß bringen. Doch Spieler, die Veränderungen erwarten, die die Spielmechanismen selbst betreffen, könnten eine herbe Enttäuschung erfahren. Grundlegende Änderungen soll es nicht geben. ■



Ein Vertreter der neuen Rasse bei der Arbeit



Schau mir in die Augen und laß Dich verzaubern



Dieses widerwärtige Vieh hat nun nichts mehr zu lachen

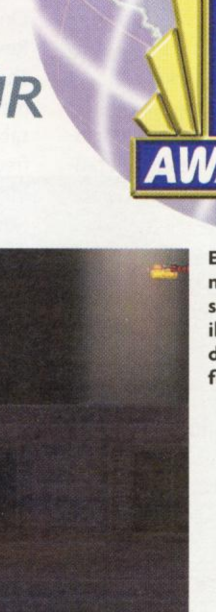
Info
Kostenlose Team-Multiplayer-Modifikation für Half-Life mit ansprechenden Leveldesign und gut balanciertem Gameplay.

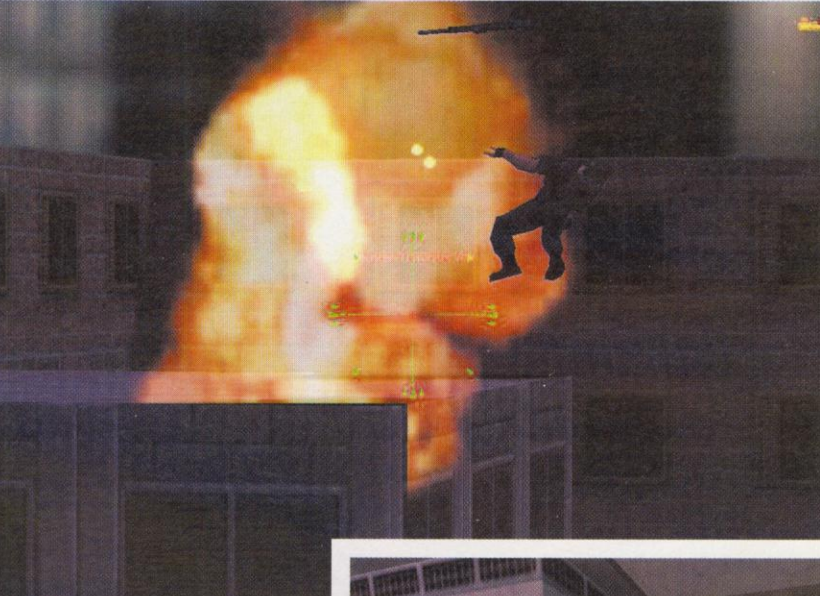
Counter-Strike



Ein kostenloses Multiplayer-MOD, das an Rogue Spear und SWAT 3 erinnert. Klingt interessant!

TERRORISTENHATZ FÜR TEAMSPIELER





Er hätte auch mal nach oben schauen sollen, dann wäre ihm bestimmt die Granate aufgefallen...

Name: Counter-Strike
Hersteller: CS Team
Web: www.counter-strike.net
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: IPX, TCP/IP (32)

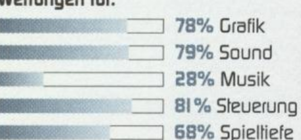
Mindestanforderungen: PII266, 32 MB RAM
Empfohlen: PII400, 64 MB RAM, D3D-kompatible Beschleunigerkarte

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

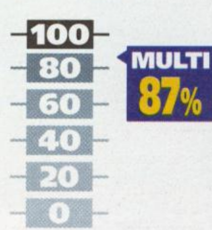
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:



78% Grafik
79% Sound
28% Musik
81% Steuerung
68% Spieltiefe



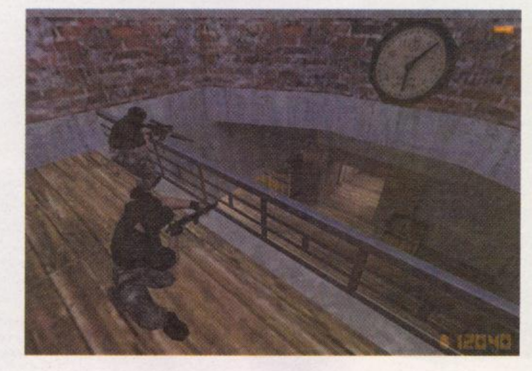
MULTI 87%

Maik Wöhler

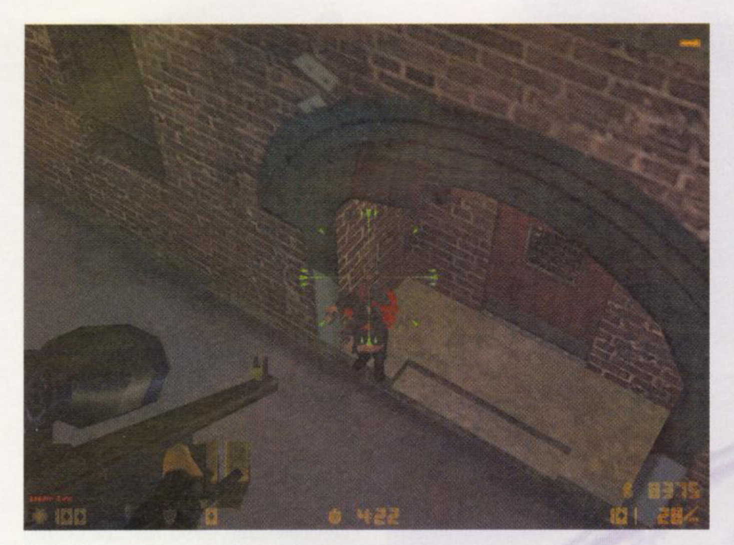
Egal, wie gut eine Singleplayer-Kampagne auch sein mag, die Langlebigkeit eines Shooters wird an dem Multiplayer-Modus gemessen. Gut designte Level, ausbalancierte Waffen und ansprechende Spielmodi tragen zur Langzeitmotivation wesentlich bei. Ein weiteres Merkmal für einen erfolgreichen Vertreter des Genres sind die MODs, die nach gewisser Zeit veröffentlicht werden. Diese **MOD**ifikationen haben im allgemeinen nichts mehr mit dem Hauptprodukt zu tun, benutzen lediglich die Engine selbst. Anderes Spielprinzip, neue Waffen, ja meist sogar neue Texturen, schmücken diese oftmals kostenlosen, da privat programmierten Add-Ons.

Counter-Strike ist ein MOD für Sierras **Half-Life** (dt.), in dem es ausschließlich um Teamplay geht. Es ist im Internet wie auf LAN-Parties glei-





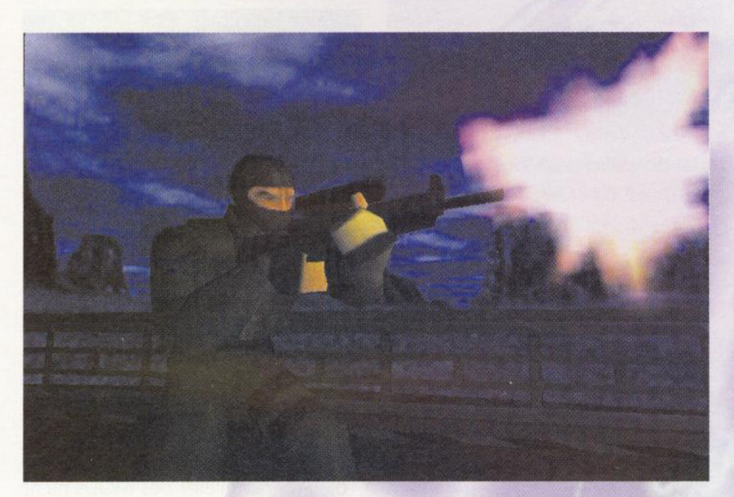
In dem nächsten Raum haben sie sich verschanzt und wir werden sie dennoch kriegen



Nicht immer kommt alles Gute von oben



Der Terrorist wartet im Hinterhalt. Er wird gleich ein paar vergnügliche Momente genießen...



Die Skins sind sehr gelungen

chermaßen beliebt. Das Prinzip ist einfach: Terroristen und eine Antiterror-Einheit treten gegeneinander an. Zwei Spielmodi werden auf diversen, eigens dafür erstellten, Karten angeboten. Einmal befinden sich Geiseln in der Hand der Bösen Buben, die von den guten Jungs befreit werden sollten. Dann müssen die Terroristen ein Objekt in die Luft sprengen, die Kontrahenten dies entsprechend verhindern. In beiden Modi ist Zusammenarbeit zwingend erforderlich, sonst ist eine Niederlage gewiß. Doch die Auslegung auf Teamplay stellt nicht den einzigen, gravierenden Unterschied zu anderen Shootern dar:

Einmal anders

Die Programmierer von Counter-Strike haben viel Wert auf Realismus gelegt. Während man in anderen Shootern erst beinahe ein ganzes Magazin in den Körper des Gegners pumpen muß, bevor dieser sich auf digitalem Boden zur Ruhe bettet, reichen in dem MOD schon zwei, drei gut plazierte Schüsse. Scharfschützen mit entsprechendem Gerät kommen auch mit weniger aus. Schnelles und vor allen Dingen ungeschütztes Vorpreschen führt in der Regel zum Tod. Das Geschehen in einer Partie bei Counter-Strike läuft langsamer, einfach kontrollierter ab. Man sucht Deckung, wartet auf seine Teamgefährten und nimmt den vermeintlich sichersten Weg. Offenes Feld wird gemieden und nur im Notfall unter Feuerschutz der Kameraden überquert. Doch der Realismus geht weiter.

Das richtige Werkzeug

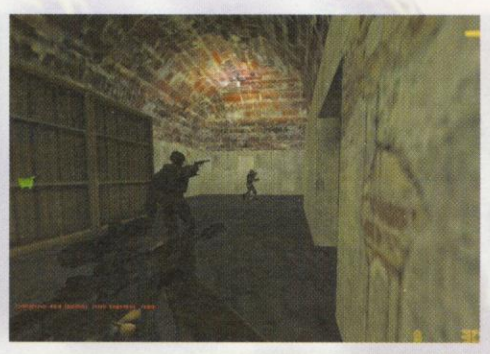
Anfangs steht jedem Spieler nur eine Pistole und ein Messer zur Verfügung. Optionale Ausrüstung kann später erworben werden. Je nach gewählter Seite steht ein anderes Waffenarsenal zur Verfügung. Von



Auch diese Explosion fand sein Opfer



Hinter der Mauer kauert der Feind. Wer wird als erster seine Deckung aufgeben?



Der Einkaufswagen zeigt es. Hier kann man sich seine Verpflegung beschaffen.



Die Level bieten viele taktische Möglichkeiten und genug lauschige Plätze für fiese Hinterhalte

kleinen Handfeuerwaffen, Schnellfeuergewehren, großkalibrigen MGs bis hin zu den Lieblingen der Scharfschützen ist fast alles dabei, was das Kämpferherz begehrt. Größere Wummen suchen Liebhaber großer Krater vergebens. Granat- oder gar Raketenwerfer sind nicht vorhanden, würden sie doch die ausgewogene Spielbalance gefährden. Mehr Wirkungskraft haben lediglich Handgranaten. Wer gerne mit solchen Dingern um sich schmeißt, kann dem Gegner auch Blendgranaten vor die Füße werfen, um ihn dann eigenhändig aus dem Level zu entfernen, während er noch orientierungslos herumsteht. Die Waffen verfügen nicht nur über unterschiedliches Zerstörungspotential, sondern wirken sich auch auf das virtuelle Alter-Ego selbst aus. Je größer und unhandlicher die Waffe, desto eingeschränkter werden die Bewegungsmomente des Charakters, der sie trägt. Man läuft langsamer und vormals schnelle Drehungen nach rechts oder links werden merklich träger. Die Entwickler sind sogar noch einen Schritt weiter gegangen und haben versucht, das Verhalten der Waffen beim Feuern möglichst genau zu simulieren. Extrem deutlich wird dies beim Feuerstoß mit einem schweren MG. Die Waffe liegt nicht ruhig in der Hand, zieht in die eine oder andere Richtung. Wer beim Schießen nicht korrigiert, hinterläßt schöne Muster an der Wand, meist um den Gegner herum. Er wird es Euch danken. Im Gegensatz zu anderen Shootern liegen Ausrüstungsgegenstände jedoch nicht im Level verstreut herum.

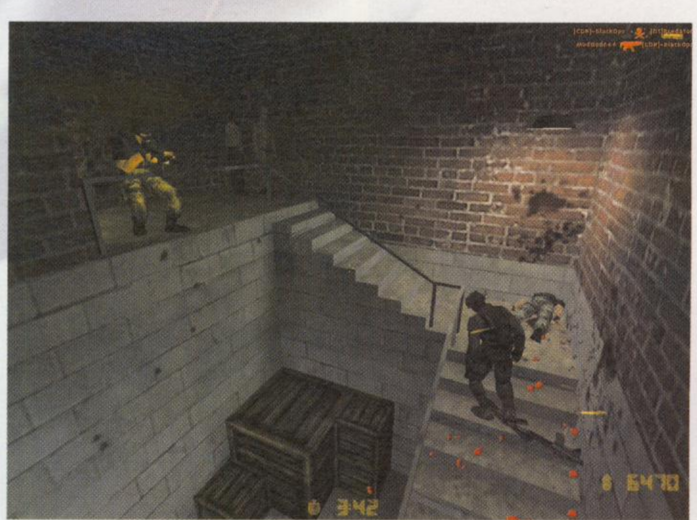
Shopping

Jeder Spieler beginnt mit einem Startkapital von 800 Dollar. Es gibt Zonen in jedem Level, die zum Shoppen einladen. Ein Einkaufswagen-Symbol deutet an, daß Ihr besagtes Gebiet betreten habt. Ein Tasten-Druck öffnet ein Menü – dem Kauftrieb kann nachgegeben werden. Doch jeder Neuling wird schnell enttäuscht feststellen, daß man sich anfangs nur wenig leisten kann, die richtig großen Waffen liegen preislich in unerreichbaren Regionen. Aber das nötige Kleingeld kann man sich verdienen. Jeder Abschuß eines Gegners bringt eine Prämie, die Evakuierung einer Geisel ebenso. Am Ende jeder Partie bekommen selbst noch die Verlierer einen Trostpreis, damit sie nicht mit leeren Händen dastehen. Doch Vorsicht! Man kann Geld nicht nur verdienen, sondern es auch verlieren. Sollte es Euch z.B. passieren, eine der im wahrsten Sinne wertvollen Geiseln während eines Feuergefechtes zu erschießen, folgt prompt der Abzug eines nicht geringen Betrages von Eurem Konto. Neben den diversen Gewehren können auch noch Schutzweste und Helm erworben werden. Beide Ausrüstungsgegenstände wirken sich wie die Waffen selbst auf Eure Geschwindigkeit und Beweglichkeit aus!

Nachteile

Doch bei allen Vorzügen von **Counter-Strike** gibt es zwei wesentliche Punkte zu bemängeln: Da ist einmal das Rundensystem. Die Spiele sind in Runden von je ca. sechs Minuten eingeteilt. Habt Ihr Pech und sterbt bereits in der Anfangsphase, heißt es warten. Freie Rückkehr mitten im Spiel gibt es nicht. Zum Trost haben die Entwickler einen Ghost-Modus eingebaut, der für Kurzweil sorgt. Ihr könnt frei durch den Level schweben, Wände, Decken und geschlossene Türen stellen kein Hindernis dar. Auf diese Weise kann man eine Menge von den anderen Spielern lernen, und bei heißen Feuergefechten kann es Spaß machen, einfach zuzuschauen. Um daraus keinen Vorteil zu ziehen, ist es nach dem Tode nicht möglich, mit seinem Team zu kommunizieren, um zum Beispiel die Positionen der Gegner zu verraten.

Ein anderer Haken liegt in dem Hauptprogramm selbst: Der Netzwerk-Code ist alles andere als optimiert. Bei durchschnittlichen Pingraten von 150 aufwärts kann es zu bösen Rucklern und Aussetzern kommen. Das ist zwar etwas, was die Programmierer des MODs nicht verbrochen haben, dennoch stört es den Spielfluß und beeinträchtigt damit den Spaß.



Als Mitglieder einer Antiterror-Einheit hat man wirklich kein leichtes Leben. Auch hier endet der Vormarsch plötzlich und unvermittelt.

FAZIT

Mit **Counter-Strike** steht ein interessantes MOD zur Verfügung, das eine Menge Spaß bietet. Auf öffentlichen Servern ist koordiniertes Zusammenarbeiten gewohnheitsmäßig schwierig und die Qualität einer Partie ist von dem Agieren aller abhängig. Sein ganzes Potential entfaltet das Game daher, wenn man es unter idealen Bedingungen in einem eingespielten Team bestreitet. Zudem ist das MOD selbst kostenlos, man kann es über die Website der Programmierer herunterladen. Das Paket ist über 30 MB groß, ein Download dauert entsprechend lange. Für alle, die das Hauptprodukt haben und gerne mit und gegen Freunde, sei es im heimischen Netz oder online spielen, kann ich **Counter-Strike** nur empfehlen. ■

Horizons



Die Zahl der Onlinespiele wächst. Mit Horizons ist ein weiteres RPG in der Mache

Horizons

HERSTELLER:	Artifact Entertainment
ERSCHEINEN GEPLANT:	noch nicht bekannt

www.artifact-entertainment.com

Maik Wöhler

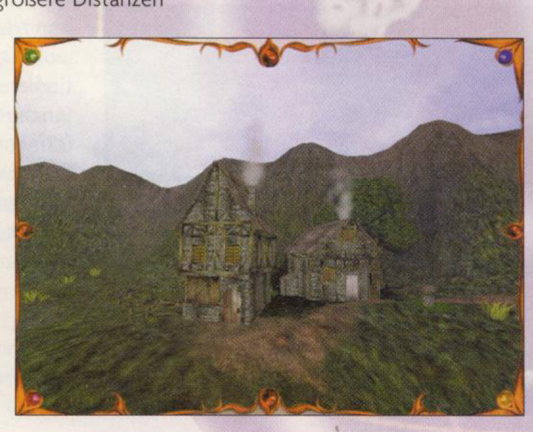
Artifact Entertainment, bekannt durch Demise, arbeitet seit mehreren Monaten an einem ehrgeizigen Online-Only-Projekt. Ein Rollenspiel mit zeitgemäßer 3D-Präsentation soll der großen Konkurrenz aus den Häusern Microsoft, Origin und Verant das fürchten lernen. Eine Welt soll entstehen, verschiedene Imperien sollen für den nötigen, politischen Background und natürlich für den richtigen Quest-Stoff sorgen. Wie es sich für eine typische Fantasy-Welt gehört, werden verschiedene Rassen den Planeten bevölkern. Neben altbekannten Völkern wie Zwergen, Gnomen oder Elfen denken die Entwickler über flugfähige Rassen nach. Aber selbst Flügellosen sollen Reisen durch die Luft ermöglicht werden. Während in den meisten anderen RPGs höchstens Pferde für größere Distanzen zur Verfügung stehen, soll es möglich sein, Drachen bei richtiger Behandlung auch als Transportmittel zu gebrauchen.



Obwohl sämtliche Screenshots mit der Engine im Alphastadium gemacht wurden, können die Charakter-Modelle schon jetzt überzeugen



Details zu Tradeskills sind noch nicht bekannt



Bei dieser Optik kommt man gerne nach Hause

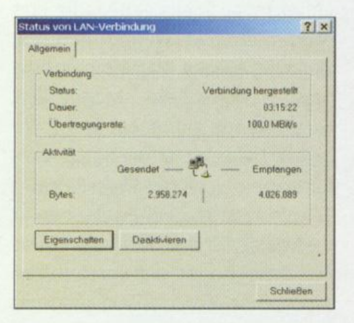
Ein Heim für Druiden: Dieser Platz bietet sich geradezu für magische Experimente an.

Damit Handlungen der Spieler auch Konsequenzen haben, wird an einem System gearbeitet, daß dem Faction-Prinzip in Everquest ähnelt. Die verschiedenen Imperien im Land sollen als Ausgangsbasis dienen. Für Spieler, die mit einem Eigenheim liebäugeln, wird die Möglichkeit bestehen, Häuser unterschiedlicher Kategorien zu bauen. Dabei muß jeder dann in ferner Zukunft beachten, daß es offizielles Baugelände gibt. Es könnte zwar die Möglichkeit bestehen, woanders zu bauen, doch man muß dann damit rechnen, daß eine virtuelle Regierung dagegen ist und den Abriß anordnet. Reicht die persönliche Portokasse nicht für ein eigenes Dach aus, können Wohnungen in den Städten gemietet werden. Keine Fantasywelt ohne Magie. Auch in Horizons können ambitionierte Magier ihrem Handwerk nachgehen. Dabei soll das Zaubersystem sehr vielfältig werden, neben bekannten Spruchformeln wird es auch noch unbekannte Spells geben, die erst wiederentdeckt werden müssen. Unterschiedliche Magieformen, wie beispielsweise die Möglichkeit Gegenstände mit einem Spruch zu belegen, werden für die nötige Vielfalt sorgen. Noch steht kein Release-Termin fest und ein Erscheinen in diesem Jahr ist mehr als fraglich. Das Projekt befindet sich noch in der Alphaphase. Was die Programmierer vorhaben, klingt vielversprechend und jeder begeisterter Rollenspieler mit Onlinezugang sollte die Entwicklung verfolgen. ■

MICROSOFT PUSHT DAS NEUE BETRIEBSSYSTEM

Spielen unter

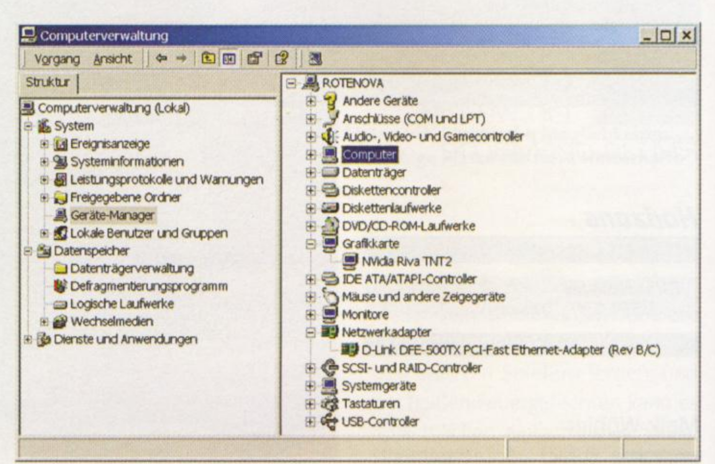
Es ist vollbracht: Die deutsche Version Windows 2000 Pro wird seit ein paar Tagen ausgeliefert. Der geeignete Augenblick, um das neue Betriebssystem auf sein Verhalten gegenüber PC-Spielen abzuklopfen.



Übersichtlich: Die LAN-Verbindung berichtet über den angefallenen Traffic

Klaus Achatz

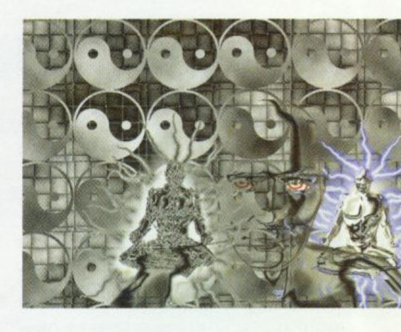
Für unseren Praxistest haben wir die Verkaufsversion des Professional-Paketes ausgewählt. Dies verspricht leistungshungrigen Zeitgenossen die Unterstützung von zwei Prozessoren. Und wer Geld für die doppelte CPU hat, kann sich wohl auch die stolzen 800 Mark für dieses Pro-Windows leisten, müssen sich die MS-Strategen gedacht haben. Das Konkurrenzprodukt Linux dagegen kriegt man umsonst oder für einen kleinen Service-Obulus... Wir haben das brandneue WIN2k auf verschiedenen Rechnersystemen getestet – angefangen von einem PIII mit 350 MHz und Standard-VGA-Karte. Dann setzten wir einen auf knapp über 500 MHz übertakteten PIII mit Diamond Viper 770 Ultra ein – ein typisches Gamersystem am physikalischen Limit. Unser Powerplay Rechner, ein Athlon mit exakt 666 MHz (bei 110 MHz FS-Bus) und einer Creative Labs Annihilator Pro (GeForce; DDR), markierte die Spitze des Testfeldes. Die Rechner waren lediglich mit 128 MByte RAM und billigen IDE-Platten ausgestattet – schließlich kommt es auf die Leistung des Betriebssystems an. Aus Neugier haben wir auch ein halbes GByte RAM, mehrere SCSI-Platten und ein Mylex RAID 5 Festplattensubsystem mit drei 10 000er IBM-Drives ausprobiert... Die **Installation** ist rundherum gelungen. Einige leicht verständliche Fragen und eine einwandfreie Erkennung sind ein optimaler Auftakt für das neue WIN2K. Bis auf den „schwere Ausnahmefehler“, die die für Spielecracks so wichtige GeForce-Karte nicht erkannt haben. Unsere Installationen klappten sowohl auf völlig „leeren“ Systemen als auch als Update auf WIN95/98-Systemen. Windows 2000 überschreibt dabei die vorhandene Installation. Abgesehen vom GeForce-Patzer ist die Installationsroutine jener von Linux deutlich überlegen.
Aber eine sehr gute Installationsroutine macht noch lange kein gutes Betriebssystem aus. Welche Gründe hätte ein Spieler, WIN2K zu installieren? Die Marketingstrategen versprechen Stabilität, Netzwerkfunktionalität, Sicherheit und Performance. Da der MS-DOS-Ballast wegfiel und zwei Prozessoren sich ans Werk machen können, erwarteten wir im alltäglichen Betrieb einen gehörigen Geschwindigkeitszuwachs. Doch unser Praxistest verlief in dieser Hinsicht enttäuschend: Bei diversen Spielen konnten wir manchmal höhere, oft genug aber auch niedrigere Frameraten messen. Nur Quake 3 konnte auf dem Dualprozessorsystem überdeutlich zulegen. Das ansonsten flotte TA Kingdoms kroch unter Windows 2000 dahin, die gepatchte Total Annihilation Version 3.2 wollte gar nicht erst funktionieren. Unter dem Strich ergab sich ein Performenceverlust (gemittelt) von rund 10 Prozent. Die Spiele-Performance spricht also deutlich gegen einen Umstieg von Windows 98 zu WIN2K, das nicht einmal die Geschwindigkeit des alten NT4 erreicht. Erst beim Thema **Sicherheit und**



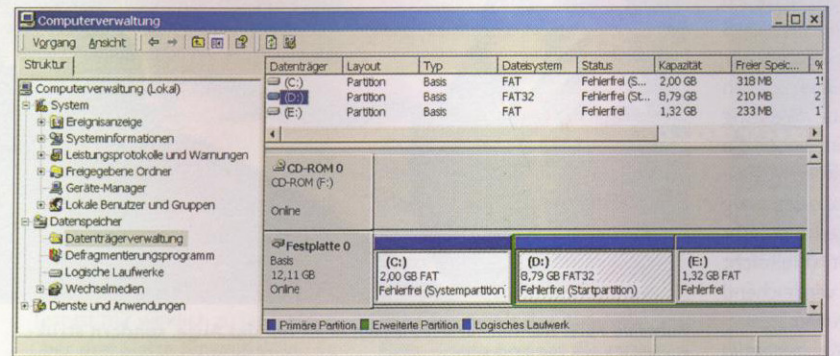
Siehe da: Alle Geräte finden sich in der Computerverwaltung wieder







Win 2000?



Windows 2000 hat die Festplatten fest im Griff, hätte aber am liebsten teure SCSI-Modelle

Stabilität kann WIN2K klar punkten. Win 98 hat dem nichts entgegenzusetzen. Mit Hilfe der von NT bekannten Rechtevergabe kann ein PC selbst gegenüber Usern mit guten Kenntnissen völlig „dicht" gemacht werden. Wie gehabt, wird beim Login ein Paßwort zwingend benötigt. Für einen Single-Haushalt überflüssig, aber bei einem Familien-PC durchaus praktisch.

Weiterer Pluspunkt: Der Task Manager ist viel funktionaler als sein Win98-Gegenstück. Die gesamte Benutzeroberfläche wirkt durchdachter und logischer. So läßt sich eine LAN-Verbindung leicht kontrollieren und abschalten (siehe Bild).

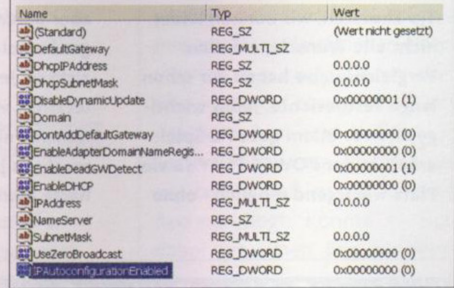
Hervorragend gelang die Unterstützung von APIPA (Automatic Private IP Adressing). Damit weist sich WIN2K selbst eine IP-Adresse im Bereich 169.254.0.1. bis 169.254.-255.254. (Subnet 255.255.0.0) zu, auch **ohne** DHCP-Server. Einfach die Funktion „Adresse automatisch beziehen" auswählen, booten, und schon haben wir ein IP-Netz aufgebaut. Falls ein anderer PC bereits diese Adresse nutzt, weist sich der „neue" PC prompt eine andere zu und checkt wieder automatisch auf Dubletten ab.

Nervig wird es wieder, wenn sich während des Manövrierens im System einer der vielen Windows-Assistenten meldet. Besonders geübte User, die solche Auto-Hilfennicht benötigen, empfinden diese ständigen Dialog-Überfälle als Fehlentwicklung. Obendrein sind viele der Assistenten-Dialoge unübersichtlich (siehe Bild). Sehr ärgerlich auch, daß bei der Internet-Installation der Assistent immer den Microsoft-Referenzdienst anwählt. Schließlich dürften die meisten Kunden bereits ihren eigenen Provider haben oder aber einen anderen als den von MS wollen...

WIN2K zeigt auch deutliche Schwächen, wenn ein PC nachträglich erweitert wird. Karten, die sonst bei der Erstinstallation problemlos erkannt wurden, legen das System beim späteren Einbau lahm. Das deutet auf Probleme beim Interrupthandling. Nun, wie immer bei Microsoft-Produkten werden erst einige Patches nötig sein, bis die größten Kinderkrankheiten des Systems beseitigt sein dürften. Nicht von ungefähr wollen findige Internet-Zeitgenossen herausgefunden haben, daß selbst im Hause Microsoft von etwa 56 000 Systembugs gesprochen werde, von denen knapp 28 000 zu kritischen Fehlern oder Abstürzen führen könnten. Das erinnert irgendwie an alte Windows 3.0-Zeiten...

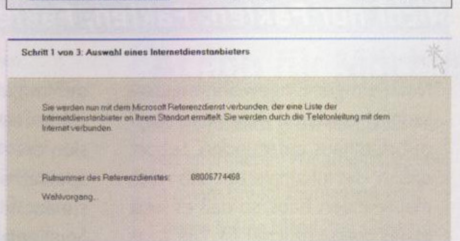
Nachteilig auch, daß der Hauptspeicher und die Festplatten höheren Anforderungen genügen müssen. Mit preiswerten IDE-Platten und 128 MByte RAM wird auch ein 500er zur lahmen Kiste. Ein Windows 2000-System fühlt sich erst mit teuren SCSI-Platten und etlichen Hundertmarkscheinen für Speicheraufrüstung so richtig wohl. Doch solche teuren Tuningmaßnahmen bringen auch schon in Win98-Systemen Performancevorteile.

Schlechte Treiber, falls bei taufrischer Hardware überhaupt schon vorhanden, sind schon immer das größte Problem neuer Betriebssysteme gewesen. Auch hier wird bei WIN2k wohl noch ein halbes Jahr vergehen müssen, bevor alles up to date ist.

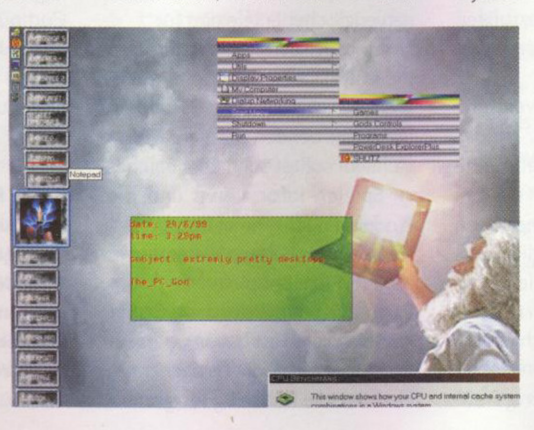


Name	Typ	Wert
(Standard)	REG_SZ	(Wert nicht gesetzt)
DefaultGateway	REG_MULTI_SZ	
DhcpIPAddress	REG_SZ	0.0.0.0
DhcpSubnetMask	REG_SZ	0.0.0.0
DisableDynamicUpdate	REG_DWORD	0x00000001 (1)
Domain	REG_SZ	
DontAddDefaultGateway	REG_DWORD	0x00000000 (0)
EnableAdapterDomainNameRegis...	REG_DWORD	0x00000000 (0)
EnableDeadGWDetect	REG_DWORD	0x00000001 (1)
EnableDHCP	REG_DWORD	0x00000000 (0)
IPAddress	REG_MULTI_SZ	0.0.0.0
NameServer	REG_SZ	
SubnetMask	REG_MULTI_SZ	0.0.0.0
UseZeroBroadcast	REG_DWORD	0x00000000 (0)
IPAutoconfigurationEnabled	REG_DWORD	0x00000000 (0)

Ärgerlich: Erst nach einem Registrierungseintrag ließ sich APIPA abschalten. Hier derneue Eintrag



Simple Sache: Wir sehen die durch APIPA zugewiesene IP-Adresse



FAZIT

Für PC-Spieler bleibt Windows 98 (von dem es evtl. noch ein drittes Release geben soll...) das bessere Betriebssystem. Erst, wenn zukünftig mehr Spiele auf die Multiprozessorfähigkeit setzen sollten, könnte ein ausgereiftes (= alle Treiber und Bugfixes) Windows 2000 zur Alternative werden. Ansonsten wird die Spielergemeinde geduldig auf Windows Millennium warten, das als dedizierte Multimedia-Plattform wohl eher dem Geschmack und den Anforderungen der Gamergemeinde entsprechen dürfte. Unserer Einschätzung nach werden wir aber noch deutlich mehr als ein Jahr darauf warten müssen. Wer übrigens ein stabiles Profi-Betriebssystem für den Servereinsatz sucht, wäre wohl doch mit Linux besser beraten – zumal Preis und Lizenzbestimmungen dabei deutlich kundenfreundlicher ausfallen. ■

Kleine Lücken

Eure neue Ausgabe ist echt klasse. Jedoch möchte ich euch auf zwei kleine Fehler aufmerksam machen, die mir aufgefallen sind. Auf dem Cover ist die Rede von Team Alligator, doch der Test ist im Heft nicht zu finden. Außerdem fehlt der Schluß beim Bericht über die Gamers Gathering. Übrigens eine coole Idee, über LAN-Parties zu berichten. Ebenso der Einfall mit dem Monster des Monats!

Olli Schlaebitz



Start frei: Team Alligator hebt in dieser Ausgabe (ab Seite XXX) endlich ab.

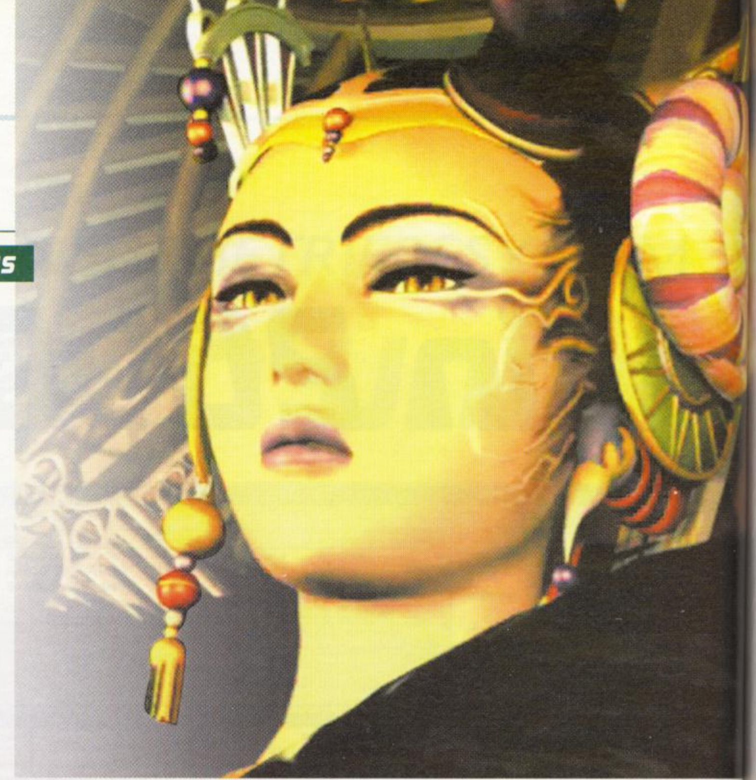
Team Alligator wurde ein Opfer des Verfogungswahnes der Industrie, den wir schon früher angeprangert hatten: Der Freischaltcode der Testversion war abgelaufen. Niemand war in der Lage, uns rechtzeitig eine funktionierende Version zu schicken. Also mußten wir in letzter Minute auf den Test verzichten - da war der Titel aber längst gedruckt. Nun, in dieser Ausgabe konnten wir den Test endlich anhand einer lauffähigen Version nachholen.

Maik

Bitte längere Spieletests

Eure neue Ausgabe hat mir eigentlich recht gut gefallen, besonders das Layout. Einige Stellen könnt ihr aber vielleicht noch etwas besser machen. So fand ich einige Spieletests einfach zu kurz. So hätte ich mir den Artikel zu Final Fantasy 8 doch etwas ausführlicher gewünscht - auch, wenn es von Euch keine so gute Wertung bekam. Da könntet ihr lieber die großen, einseitigen Bilder weglassen. Auch Killerloop kam etwas arg zu kurz, da euer Kasten auch sehr viel Platz einnimmt. Vielleicht könnt ihr auch mehr vergleichend auf einige Spiele eingehen.

Thorsten Gustav aus Berlin



Ruhende Pole: Aufmacher verwöhnen nicht nur das Auge, sondern strukturieren auch ein Magazin.

Tja Thorsten, wir können leider nicht alle Wünsche erfüllen. Vergleichsweise haben wir schon lange Testberichte. Jedes wichtige und vor allem gute PC-Spiel erhält in der POWER PLAY so viel Platz wie irgend möglich - ohne aber dafür auf andere Tests oder gar komplette Rubriken zu verzichten. Jede Ausgabe besteht letztlich aus einer Vielzahl von Kompromissen, doch schließlich macht es ja die Mischung. Und als hätte Marc aus Bad Hönningen es geahnt, forderst Du das Weglassen der Aufmacher. Aber gerade die geben den langen Geschichten Halt, dem Heft Struktur und dem Leser einen Anhaltspunkt, wo denn die nächste große Story beginnt.

Nicht nur Fakten, Fakten, Fakten

Nach einiger Eingewöhnungszeit kann ich mich mit dem neuen Layout durchaus anfreunden. Schön, daß ihr das Inhaltsverzeichnis noch mal geändert habt, so daß es jetzt etwas übersichtlicher ist. Die Tests sind gewohnt gut. Ich höre schon die Stimmen, die sagen werden, daß ganzseitige Bilder, wie auf Seite 84/85 Platzverschwendung sind. Ich finde sie stimmungsvoll. Unglaublich, daß andere Zeitschriften immer noch keine getrennte Solo- und Multiplayerwertungen haben - ein Punkt für euch, insbesondere bei Nox.

Den Sinn des XXL-Tests verstehe ich noch nicht so ganz. Ist das mehr ein Test oder mehr eine Komplettlösung? Ich habe mir den GK3-Test komplett durchgelesen und fand es extrem ärgerlich, daß auf viele Dinge nur Anspielungen im Text stehen. Dieser Artikel ist eindeutig für Leute geschrieben, die das Spiel haben. Andere haben am Lesen zwangsläufig wenig Freude. Im guten alten 64er-Magazin gab es "Longplays" - eine frühe Version der Komplettlösung, die aber speziell so geschrieben war, daß sie auch Leute ansprach, die das Spiel entweder gar nicht besaßen, oder aber niemals so weit gekommen wären wie die Profispieler in der Redaktion (bei Spielen wie Katakis, Uridium 2, The Last Ninja etc). Mit einem solchen Schreibstil wäre der XXL-Test sinnvoller...

Update.zip ist für Deutsche Versionen englischer Spiele und für Missionsdisketten gedacht. Aber: Ihr solltet bei jedem Spiel dazuschreiben, warum es im Update.zip und nicht bei den normalen Tests steht. Ihr solltet auch über Patches zu Spielen informieren und die Produkte noch einmal kurz testen, wenn ein Patch etwas wesentliches geändert hat. Beispiele Earth 2150 und Ultima IX. Bisher hat mich kein Test davon überzeugen können, daß die fertigen Produkte die frühzeitig festgestellten Schwächen nicht mehr hat.

Community

Super, daß ihr endlich auch mal wieder etwas weiter blickt, als auf die Spiele, die euch auf den Schreibtisch flattern. Themen wie Rollenspiele, Bücher, Mangas, DVDs, LAN-Parties et cetera. finde ich wahnsinnig interessant. Ihr findet hier endlich wieder zu alten Tugenden zurück, denn ganz früher hat die Power Play manchmal sogar Musik-CDs getestet. In der Computerspielebranche geht es eben nicht nur um Fakten, Fakten, Fakten -- die Leute wollen vor allem unterhalten werden. Mehr davon! *Marc aus Bad Hönningen*

Danke für Deine detaillierte Leserzuschrift, die wir hier nur in Auszügen abdrucken können. Viele der Anregungen werden in unserem Team bereits intensiv diskutiert - am heftigsten natürlich Form und Prägung des XXL-Testes... ***Ralf***

Gute Ausgabe

Die aktuelle PP-Ausgabe gefällt mir gut, ganz besonders das moderne und übersichtliche Layout.

Werner Stick aus München

Voll im Trend, aber...

Von der Aufmachung her liegt ihr voll im Trend! Die (Papier-) Qualität hat sich wirklich gebessert. Ich kenne und kaufe euer Heft seit drei Jahren und bin seit fast einem Jahr Abonnent. Ihr seit ja damals mit dem Preis eueres Heftes runtergegangen, leider auch mit der Menge der Seiten. Um so mehr freue ich mich jetzt über die neue Aufmachung!
Zwei Kritikpunkte habe ich aber noch: 1.) Den XXL-Test mag ich absolut nicht. Das kann daran liegen, daß ich mich für das Spiel GK3 nicht interessiere, aber der Test ist mir wirklich zu lang, zumal über drei Hefte hinweg. Wenn ihr ihn auf eine Ausgabe beschränken würdet, könnte man darüber noch mal reden... 2.) Mir fehlt das Vorwort. Das lese ich normalerweise immer zuerst! Bitte führt es wieder ein.
Ach ja, die CD-ROM habt ihr zum ersten Mal (seit Januar 2000) richtig verpackt! Der Kleber war ja auch problematisch.

Christian Kaiser

Danke für Lob und Kritik! Die XXL-Idee befindet sich noch im "Entwicklungsstadium". Unsere alte Vorwort-Seite (Editorial) bestand aus einem Kommentar (jetzt auf der Teamseite zu finden) und einigen Anmerkungen über den Inhalt der Ausgabe. Naja, daraus besteht die erste Seite des Heftes immer noch, nur halt ganz anders verpackt.

Thea

Earth 2150: Da waren doch mehr Bugs drin!

Warum habt Ihr in Eurem Test von Earth2150 nicht erwähnt, daß das Spiel zum Teil noch mit üblen Bugs zu kämpfen hat? Dies gilt vor allem für den Multiplayer-Modus. Hätte ich das gewußt, hätte ich mit dem Kauf gewartet bis TopWare die Fehler beseitigt hätte. Das Spiel ist dennoch Spitzenklasse.

Paul via E-Mail

Mit dem Test von Earth 2150 war das so eine Sache. Die Beta, die Topware uns damals zur Verfügung stellte, lief außerordentlich stabil. In der Kampagne hatten wir nicht einen Absturz. Während der Multiplayer-Testphase gab es in sieben Partien lediglich zwei Crashs. Wie auch immer die Programmierer es geschafft haben, aber sie spendierten der Verkaufsversion deutlich mehr Bugs. Damit wäre ein Test unmöglich gewesen.

Maik

Wo ist meine Laufleiste?!

Ich bin seit zwei Jahren überzeugter PP-Leser. Die neue Gestaltung (insbesondere auch das neue Papier) gefällt mir EXTREM gut! Großes Lob! Nicht mal eben so "dahergepfuscht" wie es Konkurenzblätter zu tun pflegen. Die aktuelle Ausgabe ist wie immer sehr informativ und umfangreich. Das einzige Manko, das mir beim Aufschlagen sofort ins Auge stach: Wo ist die kleine Hardware-Laufleiste in den News? Ja, ich weiß, da waren jetzt DVD-Filme abgebildet. Auch, wenn sich eure Zeitschrift nicht mehr "nur" auf Spiele & Hardware konzentriert (die Webtips finde ich übrigens gelungen), möchte ich die Hardware-Laufleiste wiederhaben. Das war eine der besten Neuerungen!

Simon Neidhold aus Hamburg

Könnten wir einem Hanseaten etwas abschlagen? Natürlich, aber in dieser Ausgabe haben wir sie wieder, die Hardwareleiste! Allerdings ist sie nicht wirklich nur für Hardware gepachtet...

Ralf

Verflixter Flughafenmanager



Ich habe ein Problem mit dem Spiel Flughafenmanager (engl. Version): Sobald der Flughafen recht groß wird und sich viel auf ihm bewegt, fängt das Spiel an, unerträglich zu ruckeln. Da ich aber über einen Celeron 400 mit 64MByte Ram und Voodoo 3-Karte verfüge, kann ich mir nicht vorstellen, daß es an meinem Rechner liegt. Könnte es sich dabei um einen Bug handeln? Wenn ja, gibt es schon einen Patch?

Björn via E-Mail

Von diesem speziellen Problem ist mir nichts bekannt, aber da der FM ohnehin eine Bug-Brutstätte erster Güte ist, verwundert dieses Phänomen gar nicht. Soweit ich gehört habe, arbeiten die Programmierer bereits an Patches.

Joe

Action für Möchtegern-Piraten

Ich wollte Euch gerne über unser Projekt informieren: Wir arbeiten gerade an einem Unreal Tournament-Mod namens Mêlée Island (tm). Genau, so hieß die Insel aus dem Kult-Adventure "The Secret of Monkey Island". Sie wird von uns komplett in 3D umgesetzt. Nicht nur die Insel, sondern auch die von Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood besuchten Schauplätze bauen wir samt Interieur möglichst originalgetreu nach. Wer wollte sich nicht gerne in Governeurin Elaines Haus umschauen...?
Wer mehr über das Action-Scenario erfahren möchte, kann sich auf unserer Homepage umsehen: www.jump.to/melee3d

Captain Michael & Maat Tobias



Rückkehr nach Monkey Island: Das berühmte Adventure von Lucas Arts in 3D (für Unreal Tournament)

Leserbriefe

Bitte schreibt uns an:

POWER PLAY
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Strasse 145h
81671 München
e-Mail:
ppost@future-verlag.de

Age of Wonders DEUTSCHE VERSION

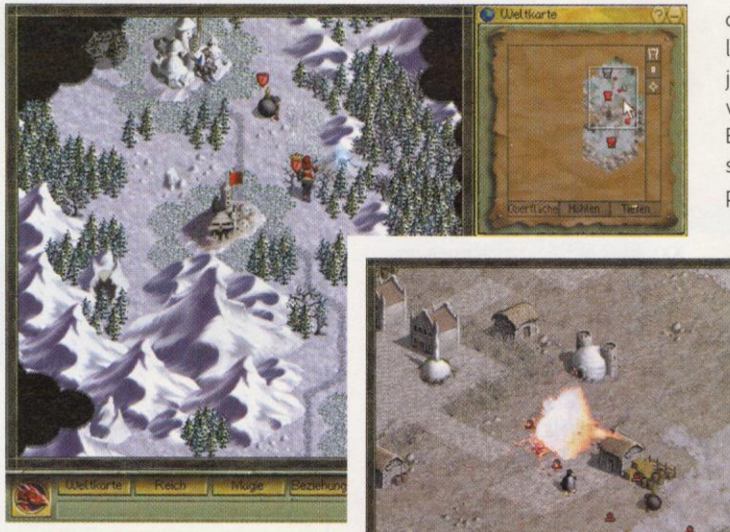
Age of Wonders

GENRE: Strategie

HERSTELLER: Triumph/Epic/G.O. D./Take 2

Joe Nettelbeck

Gute Elfen, böse Elfen – und beide Parteien wollen den Sieg davontragen, woraus sich zwei ganz verschiedene Kampagnen ergeben. Das neue runden- bzw. phasenbasierte Fantasy-Strategical der Triumph Studios vereint Elemente von „Heroes of Might & Magic", „Master of Magic" sowie „Warlords", bringt jedoch auch eigene Ideen mit ein. Mehr dazu in unserem Test in der Januar-Ausgabe, hier geht es hingegen um die nun in der Version 1.3 vorliegende deutsche Fassung.



Die orkischen Armeen rücken auf eine Stadt der Frostlinge vor...

...und sind gerade dabei, sie zu erobern!

Ein Blick ins Handbuch schreckt zunächst einmal ab, wimmelt es dort doch von hölzernen Formulierungen, Wiederholungen und jenen kuriosen Fehlern, die bei rein wörtlicher Übersetzung aus dem Englischen entstehen. Das Spiel selbst aber wurde bis auf ein paar kleine Ausrutscher ausgesprochen gut übertragen. Besonders gefiel uns auch die eindrucksvolle Stimme des Erzählers im Intro. Beinahe aktuell (die neueste englische Version ist 1.3.1) verfügt das Game über eine wesentlich stärkere KI als in unserem seinerzeit getesteten Original, was in der Gesamtbeurteilung dafür spricht, daß sich eine leichte Anhebung der Note auf **82%** rechtfertigen läßt. ■

Nox DEUTSCHE VERSION

Nox

GENRE: Action-RPG

HERSTELLER: Westwood/EA

Chris Peller

Mit „Nox" gelingt es Westwood doch tatsächlich, allen verzweifelten Diablo-Jüngern die Wartezeit auf das Sequel ihres Lieblingsspiels zu verkürzen. Immerhin bietet der Titel eine detaillierte Grafik, drei unterschiedliche Professionen (Krieger, Beschwörer und Zauberer) und einen durchaus gehaltvollen Single-Player-Modus, dessen Quests sich abhängig von der gewählten Charakterklasse unterscheiden. Dem ausführlichen Test in der vorigen Ausgabe lag die englische Version des Action-RPGs zugrunde. Inzwischen hatten wir jedoch Gelegenheit, die komplett lokalisierte Fassung unter die Lupe zu nehmen. Publisher Electronic Arts hat diesbezüglich souveräne Arbeit geleistet. Die Synchronisation der Sprachausgabe ist recht angenehm ausgefallen, obwohl die Sprecher nicht gerade übermotiviert klingen. Bei der Übersetzung sämtlicher Bildschirmtexte hat man sich ebenfalls keine groben Fehler erlaubt, so daß letztendlich wirklich nur beinharte Sammler von Originalversionen die (womöglich auch noch teurere) Import-Variante bevorzugen sollten. Alle anderen können sich getrost ein deutsches „Nox" in ihr Regal stellen. Bei dieser zufriedenstellenden Lokalisation behält natürlich auch die Prädikat-Wertung von **85 %** im Solo und **73 %** im Multi seine Gültigkeit. ■



Die Sprechblasen hat man bei der Lokalisation nicht vergessen



Die deutsche Synchronstimme von Hecubah wurde gut gewählt



Die Bildschirmtexte sind solide übersetzt

Satanica



Mit Äxten kann man Türen einschlagen

Satanica

GENRE: Action-Rollenspiel

HERSTELLER: Computerhouse/ Blackstar

Joe Nettelbeck

Es war einmal ein Action-Rollenspiel namens „Clans". Das kam bereits Ende letzten Jahres in den USA heraus und kassierte dort mäßige bis schlechte Wertungen. Blackstar, für die deutsche Version zuständig, wollte dieser Erblast wohl entgehen und taufte das Teil daher flugs in „Satanica" um. Aber die Wahrheit kommt halt stets ans Licht...

Und so bleibt mir nur die Feststellung, daß die Kollegen von drüben mit ihrer Kritik völlig richtig lagen: Wegen irgendwelcher dämlicher Dämonen latscht man durch ein ödes Labyrinth aus meist quadratischen Iso-Räumen. Türen finden sich nahezu immer genau in der Mitte der Seitenwände, und meist lauern ein oder mehrere Monster pro Raum auf den Helden. Die erschlägt man dann, sammelt ab und zu ein Item auf, bewegt in seltenen Fällen vielleicht noch einen Hebel und wiederholt das Spiel im nächsten Raum. Falls man nicht auf einen Savestand zurückgreift, weil der Kampf zuviel Schadenspunkte gekostet hat und wieder kein Heiltrank verfügbar ist...



Satanica besteht aus viereckigen, oft quadratischen Räumen mit Ausgängen an den Seiten und Monstern in der Mitte

Die Hersteller möchten ihr Spiel gern mit „Diablo" vergleichen, tatsächlich aber erinnert es eher an einen acht oder neun Jahre alten Amiga-Titel namens „Cadaver". Der war damals cool und witzig, und wenn mich meine Erinnerung nicht sehr trügt, würde ich ihn „Satanica" auch heute noch mit Abstand vorziehen... ■

SlamTilt Resurrection

SlamTilt Resurrection

GENRE: Flipper

HERSTELLER: Brightstar Entertainment

Chris Peller

An hochkarätigen Flipper-Simulationen mangelt es nun wirklich nicht. Man denke da nur an die renommierte Pro-Pinball-Reihe von Empire, durch die Zocker ihren PC in eine erstklassige Pinball-Maschine verwandeln können. Jetzt will die polnische Company Ganymede Technologies Flipper-Fans für ihren Beitrag begeistern. „SlamTilt Resurrection" bietet mit „Demon" und „Pirates" zwei thematisch unterschiedliche Tische, über die die virtuelle Stahlkugel physikalisch korrekt rollt. Neben einer Vogelperspektive könnt Ihr die Tables auch aus einer von zwei schrägen Ansichten in einer Auflösung von bis zu 1600 x 1200 Bildpunkten betrachten. Vier verschiedene Spielmodi gestalten dabei die Jagd nach dem High-Score abwechslungsreich, zusätzlich garantieren Mini-Games, die in einem kleinen LED-ähnlichen Display ablaufen, Kurzweil. Falls Pinball-Profis Freunde mit ihrem Können beeindrucken wollen, verfügt „SlamTilt Resurrection" außerdem über die Möglichkeit, ein Spiel aufzunehmen und sich hinterher noch einmal in Ruhe anzusehen. Neben den persönlichen High-Scores können diese Aufzeichnungen an die Web-Site übermittelt werden und stehen dort vielleicht bald für jedermann zum Download bereit.



Gruselig geht's beim „Demon"-Table zu

Der „Pirates"-Flipper kommt mit karibischem Flair daher

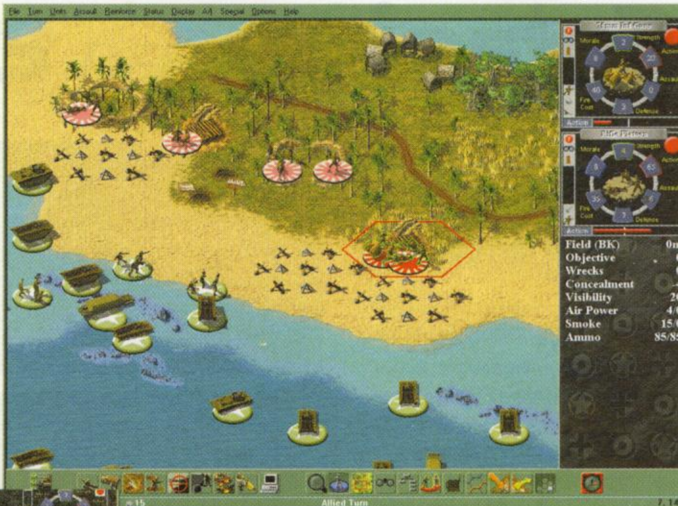
Wer auf der Suche nach einem technisch hochwertigen, realistischen PC-Flipper ist, sollte diese Simulation auf jeden Fall einmal antesten. ■

Rising Sun

Rising Sun
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Talonsoft

Fritz Effenberger

Mit Hilfe der Eastern Front/Western Front-Engine bastelten die Hardcorestrategen bei Talonsoft eine Bildschimversion des Pazifikkrieges. Nur nicht, wie von anderen Spielen gewohnt, mit Betonung auf Luft- und Seekriegführung. Statt dessen geht es um das „Inselspringen“, den zähen Kampf zwischen den USA und Japan im zweiten Weltkrieg. Jedes einzelne (dann nicht mehr unberührte) Pazifikeiland mußte in zähen Infanterieschlachten und gewagten amphibischen Operationen übernommen bzw. verteidigt werden. Dabei geht es durchaus ins Deatil, wenn etwa die australischen Commonwealth-Soldaten durch neu-guineische Dschungelstreifen pirschen oder leichte Amphibientanks sich mühsam durch frischgeflutete Reisfelder quälen. In über 30 Einzelszenarien und 4 Kampagnen stehen alle klassischen rundenstrategischen Waffengattungen Gewehr bei Fuß. Trotz des neuen Terrains und unverbrauchter Schlachtfelder spielt sich Rising Sun dann doch relativ konventionell, ist also für Freunde des Subgenres zu empfehlen. Echtzeitstrategen fassen so einen Titel ja sowieso nicht an. Wegen des übersichtlichen Interface und der langfristig bewährten Spielmechanik ist es für weniger actionorientierte Freizeitgeneräle durchaus einen Blick wert. ■



Rising Sun läßt Euch tropische Inselparadiese besuchen (oben)



Das Hexfeld der Ehre ist heute wieder ganztägig geöffnet (links)

Warcraft II BATTLE.NET EDITION

Warcraft 2
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Blizzard

Fritz Effenberger

Gibt es tatsächlich noch ernstzunehmende Strategiespieler, die keine Warcraft-2-Ausgabe besitzen? Dann aber schleunigst zugeschlagen, ob mit oder ohne Morgenstern. Weil das von uns allen heißersehnte Warcraft 3 immer noch nicht in Sicht ist (von ein paar „Screenshots“ mal abgesehen), haben die Strategiechefs und Obergeneräle von Blizzard nochmal die gute alte Version 2 neu aufpoliert. Tatsächlich handelt es sich dabei nicht einfach um den Versuch, 'ne schnelle Mark zu machen. Da das alte Schlachtroß schon auf einem 60-Mhz-Rechner ordentlich in Trab kommt, eignet es sich für jede Multiplayer-Gelegenheit. Einhundert zusätzliche Karten aus dem fernen Land Azeroth bieten dazu vielfache Gelegenheit. Die Kombination des Originalspiels mit dem Add-On wurde um einige Features bereichert, die vor allem in adrenalinfreudigen Onlineschlachten wesentlich zum Spielspaß beitragen. Shortcuts erleichtern nun die Kontrolle der eigenen Einheiten, so daß Ihr weniger als bisher mit dem Mauszeiger in Menüs herumstochern müßt. Bis zu acht Kriegshandwerker können sich nun im (nach wie vor kostenlosen) Battle.net in wechselnden Allianzen die Köpfe einschlagen, wobei auch hier nachgebessert wurde: Gemeinsamer Sichtbereich von Aliierten oder ein automatisches Zoomen des Sichtbereichs auf Orte von Schlachten und Feindkontakt erleichtern das Kämpfen. Na dann vorwärts, ihr Orks! ■



Die für heutige Verhältnisse supersimple 2D-Grafik nimmt nichts vom Spielspaß

Ach, die diese herzigen Orks! „Gagu!“, möchte man ihnen zurufen

Unsere Besten

SO SEHEN ES DIE POWER PLAY REDAKTEURE

Rückblickend auf 13 Jahre Spielegeschichte (so alt wäre die Power Play in diesem Jahr geworden) geben wir unsere All-Time-Classics preis. Zehn der Spieletitel, die wir in den Jahren am liebsten gezockt haben::

Ralf:
1. Ultima Online
2. Planescape Torment
3. Fallout 1& 2
4. Heroes of Might&Magic
5. Civilization 2
6. Age of Kings
7. Driver
8. Interstate '82
9. Railroad Tycoon 1& 2
10. Ascendancy



Maik
1. X-Com
2. Starsiege Tribes
3. Ultima Online
4. Total Annihilation
5. Everquest
6. Dungeon Master
7. Master of Orion
8. Alone in the dark
9. Populous
10. Heart of Africa



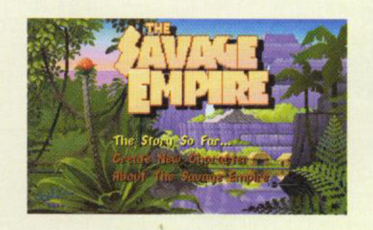
Chris
1. Half-Life
2. Alone in the dark
3. System Shock 2
4. Quake
5. Fallout
6. Tomb Raider
7. Unreal Tournament
8. Duke Nukem 3D
9. Monkey Island 3
10. Planescape Torment

Fritz
1. Total Annihilation
2. CapitalismPlus
3. Master of Orion 2
4. Frontier
5. Railroad Tycoon 2
6. Fallout
7. Half-Life
8. Unreal Tournament
9. Quake
10. Ultima Underworld



Luc
1. Warlords 1-3
2. The Savage Empire
3. Dragon Wars
4. Ultima 5-7
5. Planescape Torment
6. Daggerfall
7. Master of Magic
8. Fallout 1&2
9. Pirates
10. Minesweeper

Joe
1. System Shock 2
2. Pizza Syndicate
3. Planescape Torment
4. Everquest
5. Discworld Noir
6. Master of Orion 2
7 Might & Magic (alle)
8. Heroes of Might & Magic
9. Sim City (alle)
10. Loom





VORSCHAU

Von der nächsten PC Player dürfen Sie einiges erwarten.

HAST DU TÖNE?



Falls nicht, sollten Sie unseren nächsten Hardware-Schwerpunkt auf keinen Fall verpassen. Denn dort planen wir einen aktuellen Überblick über die derzeit besten Soundkarten und wollen Sie davon überzeugen, dass der Einbau einer Soundkarte alles andere als Hexenwerk ist. Und wo wir schon mal beim Thema sind, informieren wir Sie auch gleich über Dolby-Surround-Anlagen und alle dabei auftauchenden Fragen der Raum-Akustik.

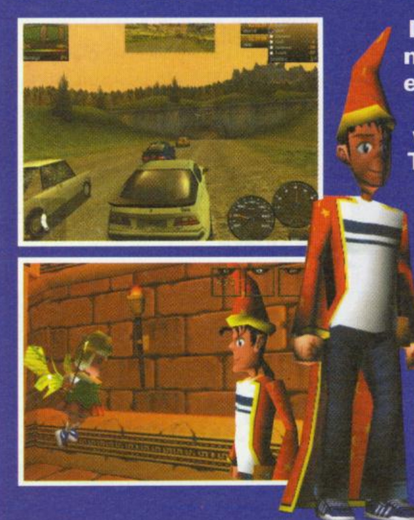
PC PLAYER

5/2000 jetzt am Kiosk

POWER-PLAY-Abonnenten erhalten die nächste PC PLAYER automatisch

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

ALLES NEU MACHT DER MAI



Diese alte Weisheit trifft auch für die neue Ausgabe der PC Player zu. Dort erwarten wir die Ankunft etlicher notorischer Zuspätkommer, wie beispielsweise die unzählige Male verschobenen Titel Force Commander und Daikatana. Abgesehen von diesen Nachzüglern sieht unser Redaktionsplan Tests von Arcatera, Simon the Sorcerer 3D, Sudden Strike, F1-2000, Need for Speed Porsche, Soldier of Fortune (deutsch), Star Trek: Armada und Comanche/Hokum vor. Last but not least freuen wir uns auf einen Besuch bei Sunflowers, die wollen nämlich erste vorzeigefähige Bilder und Infos ihres Anno 1602-Nachfolgers Anno 1503 herausrücken.

»SPECIAL«-ISTEN

Natürlich riskieren wir auch ein paar Blicke über den spielerischen Tellerrand hinaus. So bastelt unser Auslandskorrespondent Markus Krichel im Rahmen der Serie über die besten Spielehersteller an einem



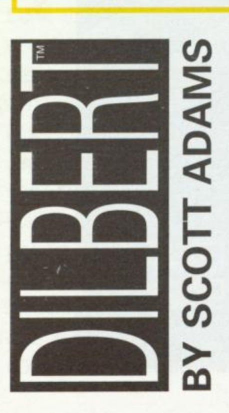


Report über die Strategie- und AD&D-Experten von SSI. Die liebäugeln nämlich momentan mit einer Rückkehr ins lukrative Rollenspiel-Geschäft.

PC PLAYER BEGLEIT-CD

NEUE DEMOS BRAUCHT DAS LAND

Wir wissen zwar noch nicht, wie viele Demos auf unseren nächsten Begleit-CDs lagern werden, sollten unsere Vorausberechnungen allerdings zutreffen, dann tummeln sich dort unter anderem Schnupperversionen von **Comanche/Hokum, Croc 2, Tomb Raider: The Last Artefact, Bust a Move 4, Pac Mania 3D, Animaniacs: Splatball**, und der X-Beyond the Future-Erweiterung **XTENSION**.









Gamers

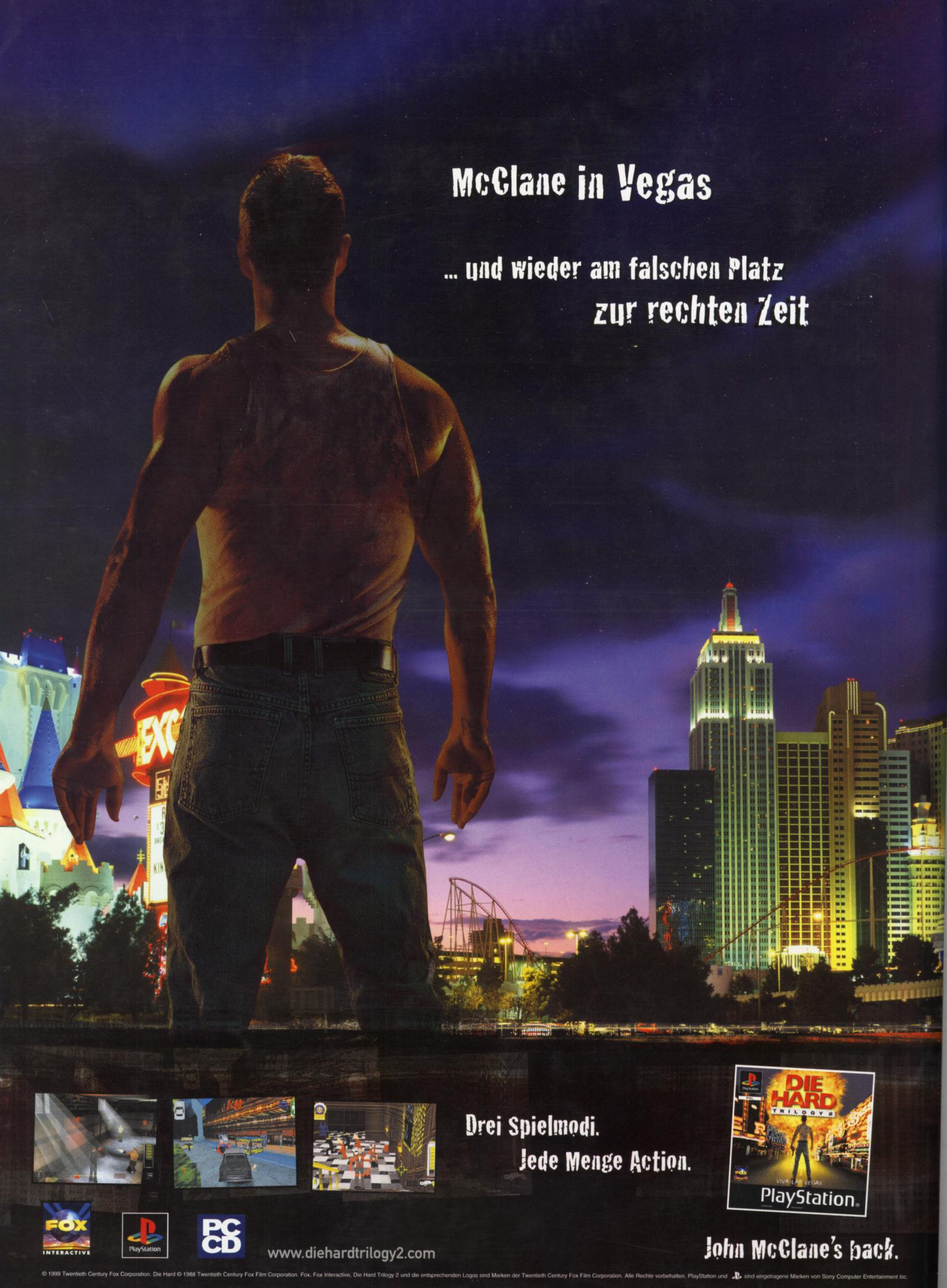
www.gamers.de

ANSPRUCHSVOLLE UNTERHALTUNG,
ATTRAKTIV VERPACKT!

Gamers network
BERUHIGUNGSSAUGER
Nach Dr. med. dent. A. Müller

Spieleseiten gibt's im Web inzwischen reichlich.
Manche sind knackig, andere eher fade.
Wenn du es lieber frisch als abgelutscht magst,
dann bist du bei gamers richtig.
Topaktuelle PC-Spielenews im ansprechenden Outfit.
www.gamers.de, die optimale Unterstützung
zur gesunden Entwicklung vom





© 1999 Twentieth Century Fox Corporation. Die Hard © 1988 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox, Fox Interactive, Die Hard Trilogy 2 und die entsprechenden Logos sind Marken der Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.